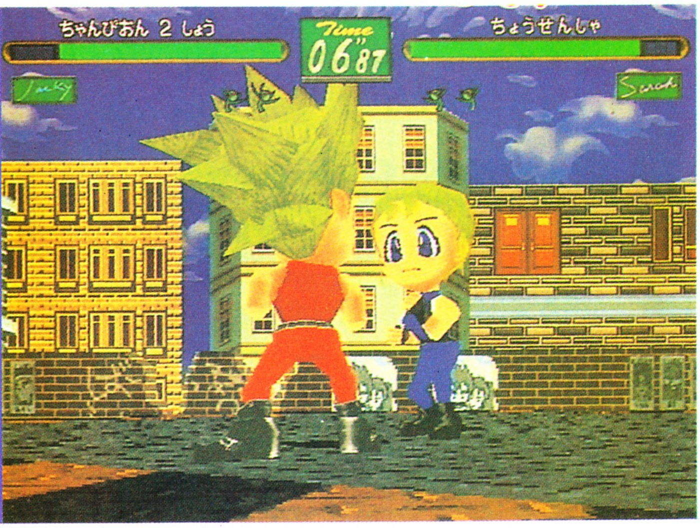


制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2012-01-07
Canon CanoScan LiDE 110

VR 战士 KIDS

机种 ARC | 类型 ACT | 厂商 SEGA



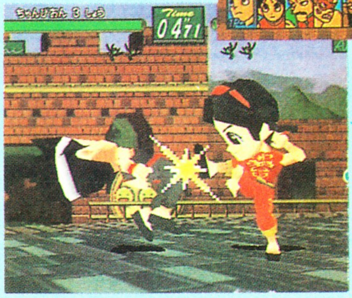
▶莎拉变成Q版越看越可爱，不过脸上的表情总显得有点委屈，受哥哥的气了吗？



▲陈洛在“KIDS”中那一脸沧桑和顽固更加突出了。



▶角色选择时的大小脸谱也变得…，右下角里昂那笑容，活脱一个小淘气的样子。



◀陈佩的高蹴腿变成这样子，表情倒挺认真的。

将原本修长帅气的人物，变成天真无邪的SD形象的《VR 战士 KIDS》，本刊已不是第一次介绍。但这回得到了更多的视觉画面，特地刊出与大家共享。

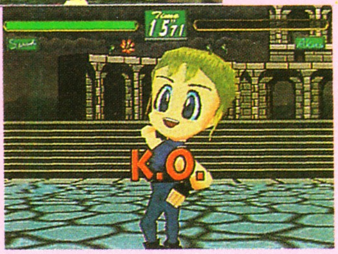
哇，好痛好痛！



表情丰富而可爱

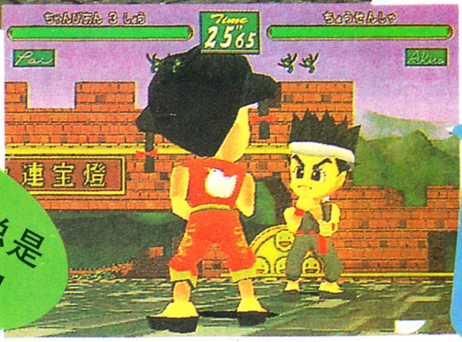
◀把疼痛感充分表现了出来，真让人心疼。





东西是什么？晶场地的背景上奇怪的小弟小妹嘛。另外，结诚完全是邻家正上小学的打赢了，乐呵呵的样子，

▶佩背上那精致的刺绣变成了小母鸡？！



结诚晶总是劲头十足

咦？九连宝灯？

A'CAN F－16杯

《电子游戏知识有奖竞赛》揭晓

1053 位获奖者瓜分 65000 元

4月8日下午，《电子游戏软件》杂志社新址大厅洋溢着一派喜庆气氛，在中华人民共和国北京市东方公证处高级公证员张殿玺主任的主持监督下，在总共42988份有效答卷中，共评出13060份正确答案。正确率为30.38%。

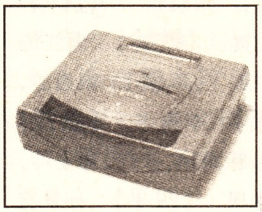
2点15分，由在京主持工作的杂志常务副社长、副主编庄严地抽出万里挑一的特等奖一名。大厅里掌声一片，祝贺这位幸运的当选者。在持续一小时的抽奖登记中，1053位中奖者按公证程序确认登记无误。杂志社全体工作人员对获奖者，致以衷心的祝贺。也对所有参加竞赛活动的数万位热心参与者致以诚挚的谢意。

还是那句话：重要的在于参与。

特等奖及一、二、三等奖将于五月中旬通过邮局挂号寄出，纪念奖将于《'95电子游戏典藏本》出版后立即寄出，请届时注意查收。

另外由于铁路春运紧张，部分省市二月份杂志改由邮局快件。致使许多边远地区读者迟迟买不到杂志，无法参加竞赛，对此我们深表歉意。并希望这些读者一如既往地支持我们，并能在下次竞赛中交好运，再致歉意。



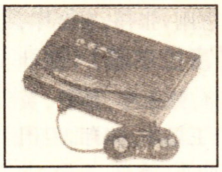


特等奖 1 名

获世嘉土星一部
及游戏光碟一张

林铸海

地址：广东省湛江市霞山区逸仙路174号
邮编：524000

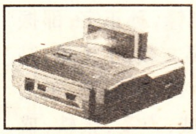


一等奖 2 名

各获3DO主机一部
及游戏光碟一张

郁清 地址：上海市徐汇区零陵路52号207室
邮编：200032

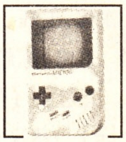
陈智 地址：江西省南昌市南昌客车厂
邮编：330029



二等奖 20 名

各获 A'CAN F－16主机
一部及游戏卡一盘

闫 涛	陕西省西安市医科大学附属中学初三(1)班	(710061)
叶宇朋	广东省肇庆市天宁北路84号1幢103号	(526040)
李 蓉	江苏省南京市羊皮巷24号江苏人民艺术剧院	(210005)
于 鸣	辽宁省铁岭市第二高级中学一年3班	(112000)
石晋杰	上海市长沙路139弄4号	(200003)
尚旭砚	黑龙江省哈尔滨市第20职业中学一年4班	(150076)
李 鹏	北京市崇文区光明楼西里12－2－5号	(100061)
顾中卫	上海市杨浦区佳木斯路277号202室	(200093)
张志杰	河北省张家口市桥东区杨家坟北路23号6单元101	(075000)
崔 玮	上海市长宁区新华路445弄13号204室	(200052)
滕兆春	黑龙江省哈尔滨市轴承厂成品9分厂滕永明转	(150030)
周月菊	北京市朝阳门内大街130号林产工业设计院	(100010)
张智勇	北京市海淀区5122信箱25号	(100094)
陈奕拯	广东省汕头市华侨中学高三(2)班	(515041)
燕 杰	湖南省常德市第一中学高157班	(415000)
华 臻	江苏省杨州市扬州大学师范学院7－119	(225002)
陶 军	上海市浦东新区川沙镇川黄路22弄1号302室	(201200)
张书魁	河南省洛阳市唐宫西路12号饮食服务公司采购供应站	(471000)
李 翼	湖北省武汉市武昌中北路4街坊11栋3门3楼	(430071)
尹 杰	安徽省蚌埠市交通路3巷新2栋东单元7号	(233000)



三等奖 30 名

各获 GAME BOY
一部加游戏卡一盘

李作强	天津市河东区大桥道13号汽运四厂财务	(300170)
陈宇洲	上海市浦东新区浦东大道592号708室	(200120)
温 泉	辽宁省营口市熊岳高中一年级6班	(115214)
林 涛	上海市杨浦区控江中学高二(1)班	(200093)
蔡 辰	北京市宣武区虎坊桥高家寨6号楼5门201	(100051)
陈 威	天津市大港区四公司中学高三(2)班	(300270)
顾旭峰	上海市浦东新区高桥乡陆凌村4队420号	(200137)
史明昊	湖北省武汉市武汉造船专用设备厂(武汉71004信箱)	(430071)

宋 丽	辽宁省沈阳市五三厂厂办	(110000)	傅晓冬	浙江省杭州市环城西路107号2单元202室	(310006)
谢 红	北京市海淀区复兴路甲23号华能大楼12层	(100036)	岳 宇	辽宁省沈阳市和平北大街48号	(110002)
王 欣	广东省广州市天河东德欣街13号401	(510630)	崔 瑛	北京市崇文区天龙东里1号(天龙东里小学)	(100062)
唐剑平	上海复旦大学9419号信箱	(200433)	鞠 巍	辽宁省抚顺市新抚区西三街1号1-402室	(113008)
何忆君	上海市闵行区高华新村32号501室	(200240)	王庆荣	上海市嘉定区嘉定镇清河路453弄10号503室	(201800)
范锡仁	上海市国顺路300弄2号501室	(200433)	俞永进	四川省自贡市东方锅炉厂动能分厂	(643001)
王大伟	上海师范大学81号信箱	(200234)	单 骏	山东省烟台市芝罘区友谊街17-12号	(264001)
范业宇	辽宁省大连市中山区延长街3号(4号楼)2-6	(116001)	成 钢	江苏省镇江市古更楼巷7幢401室	(212001)
郁 松	江苏省启东市长江新村33F-302室	(226200)	汪 涛	上海市重庆南路169弄93号	(200020)
朱汉明	上海市闵行区吴泾新村232号403室	(200241)	张 阳	陕西省西安市环城西路北段付144号	(710082)
董明照	辽宁省沈阳市第20中学高二7班	(110002)	姜栋俊	浙江省余杭市临平镇1号桥星火南路交通局宿舍	(311100)

纪念奖 1000 名

《'95 电子游戏典藏本》一册

(北京) 隋玮,刘哲,李宁,刘燕,王子健,盖燕燕,陈峰,赵广申,何高翔,靳建龙,孙程,杨宜强,闫毅,郭建,周进,张克松,徐志刚,钱恒石,朱克雷,付宝玲,刘铁,李欣宇,陈菁菁,周世安,高冉,李萌,张强,张洋,李迪生,吴竞,邱墨桐,李劭,刘洋,高屹,王国栋,褚征,张笑,宋家强,张博,申宏杰,黄强,徐冬雪,边勇,刘智恒,王冬泉,张骏明,李志静,李工凡,欧阳毅,景飞鹏,黄建晖,王毅,尹科佳,左云飞,张银鹏,赵玉,薛爱东,王纯,刘铮,李铁钢,王小路,刘乐乐,冯申,贾潇,赵文晶,黄麟,毛军,钱宏国,叶涛,高聚,张骏驰,陈贵松,郑艳军,宿平,李鹏,何勇,梁寅,钱迪,朱可宁,孙旋,高樵,韩晋,孟宇,李伟,马彤宇,邓振涛,郑岳,李丽,彭峻,廖济舟,王军,韩志军,谭秀清,郝铭,乔勇,李晓岩,赵琳,王海卿,王晨,杜辉,陶敬辉,李钢 **(廊坊)** 张晓牧 **(沈阳)** 曹博,王世英,李明,王志宇,景丰,荣威,张天卿,刘朋,刘大伟,张卓,张庆彬,张越,司瑾瑞,任贺 **(铁岭)** 满江涛 **(抚顺)** 金星 **(鞍山)** 王洪斌,潘进毅 **(大连)** 于谦,刘钢,宋永杰,闫晗,王建,刘瑞雄 **(本溪)** 秦启芳,王云志,刘建群 **(丹东)** 韩军 **(锦州)** 薄剑石,钟华,申伟 **(北宁)** 解文明 **(阜新)** 李海兴 **(盘锦)** 杨少飞,陈富江 **(葫芦岛)** 张华飞 **(长春)** 张哲,周星,李东,毕涛,尹维崴,詹滨遥,徐靖玖,张伟,郑安坤,吴敬伟 **(九台)** 尹维斌 **(前郭)** 李剑锋 **(吉林)** 苗非,刘畅,马宁 **(临江)** 曾铁枫 **(四平)** 孙景富 **(公主岭)** 明辉 **(哈尔滨)** 李琦,陈临易,张心潮,曹慧珠,王飞虎,刘冬英,付天午,刘松,张志刚,张伟,崔金库,林兴春,孟广娟,王雪峰,杨光,赵路明,庞涛,殷涛 **(牡丹江)** 王琢 **(齐齐哈尔)** 王衢 **(富拉尔基)** 张叶迪 **(大庆)** 齐宏,王志强,李玲玲,张光辉,李少奎 **(大兴安岭)** 马玉兰 **(上海)** 王鼎,陈永年,孙静,黄毅,王维力,余思立,张奇骅,俞开云,张怡卿,刘剑,陈勇,江凌,叶盛,吴炜,颜祯华,李鑫欢,林洁盛,王恩华,张翔,卫国平,许鑫峰,陈思然,田振东,杨方,成刚,潘昶,方觉晓,朱宇桢,黄鞠,严正,钱毅捷,代晓成,宁磊,朱晓军,姚翼,王罡,龙志梁,施麟铭,张杰,黄瑞亮,姚立泉,杨凌嘉,邵海龙,张科骏,倪皓,刘成杰,肖磊,倪冰,陈时新,施剑锋,孙正宇,邵振华,陈卢洛,夏逸,宋天祺,赵斌,金飞,熊震华,曹敏,徐远,刘奇申,陆晟,徐俊,竺荣庆,徐盛谊,李玮,吴文戟,丁天雄,马跃,姜颖,姚骏,项世强,刘正国,陈大伟,刘伟,胡伟,姚瑾,毛勇锋,夏烨,李宇,吕进,陈国庆,毕锋,金琦,唐国平,王孟博,俞晓敏,郭士进,卞政,陈敏,刘炜,李慧,许一灵,黄荣,王佳琦,张云来,邵峰,周顾垠,刘骏,邢海威,卢圣,张轶,盛英,袁诚,陈琦,陈政,徐正阳,陈嘉乐,王列顺,朱政,吴大治,周卿,魏东,赵小庄,冯臣,董耀俊,桂宏斐,韩晟昊,陶治国,饶建俊,顾亚斌,李迎晖,骆典,滕晓峰,俞磊,徐佳,江海鹰,俞成哲,熊庆圣,秦宇,蔡俊,徐臻琳,丁高峰,史涛,杜振宇,许峻,高磊,李俊杰,徐迎新,倪文琪,叶俊扬,沈骏,杨振宇,徐辉,张玺,顾建宏,顾昊,王琦,劳东华,祁程,袁新华,倪敬道,周睿,姜鸿光,凌庆弘,陆大逸,张华,王晔清,黄成刚,沈坚勇,张旗滨,严震军,仇永辉,陆志勇,姚晓栋,张晓春,俞隽,王维佳,许东华,刘珉,陈书亥,鲁放吉,蔡骏亮,韩伟华,朱明,徐康晋,潘大炜,郭晨,裘俊,陈维海,杨泳,李锋,夏盛,王昱欣,仲晓俊,钱辉,陈超豪,曹征,王溢文,沈俊,张琪,陈畅,陈挚,张鸣,吴磊,刘树荟,李伟明,侯文俊,韩憬彦,吴嘉宾,钟宏伟,王磊,陆文杰,张仕钧,张秉和,张琦,须佳辉,戴正,王必刚,陈海,朱越青,张俊琪,陆逸华,单明,何鹰,袁培笙,刘鸣明,方成,苏凯,王琼,潘骏,李青泉,唐隽,周颖峰,施晶鑫,方军洁,宋飞,胡建平,陈振辉,陈强,陈辉,范波军,仲京海,姜飞虹,沈伟,黄春江,朱亮,倪峻,王浩斌,鞠惠奇,周强,吕睿,王正,田杰,李大伟,董小龙,方少非,陈晖,王珏,曹维清,戴宇峰,桑震,黄海清,李勤峰,施峰嵘 **(南京)** 朱志平,钱涌,杨勇,马兆庆,陈晓平,许峻,李伟,李维,陈超,周长江,王恒,李英浩,杨兰云,王勇,徐宁军,刘锐,丁昊宇,周云,胡俊峥,周伶,胡靓,张鹏 **(溧水)** 王宏 **(仪征)** 魏民 **(镇江)** 沈冰 **(常州)** 杨东华,张超,陈刚,孙志斌,周华,丁波,邹成效,陈佳 **(金坛)** 蔡徐俊 **(无锡)** 华军,杨豪,王浩,陈珂,袁钢,郁磊,蔡杰,杨志刚,陈超,沈益华,王焱,华剑峰,陶承,张锡良,陶国英,赵凌锋,徐行健 **(江阴)** 王卫东 **(苏州)** 朱正,周云,陈超,汪洋,张付冉,严理宗,王亦峰,朱去疾,林翌,蔡伟业,羊

一飞，李炯，刘凤兮，陆融融，周清，王震海，周瑜麟，司马骥，张家显，王俊华 **（昆山）** 沈玮，吴正茂 **（常熟）** 陆高，李恒，刘海洋，俞杰，俞益，程松鹤，张绪江 **（张家港）** 徐争，王建忠 **（徐州）** 戴钧晖，孟阳 **（连云港）** 成悦 **（扬州）** 高文强，高炜 **（南通）** 奚云帆，朱涛，陈翔 **（合肥）** 薛明祥，饶云锋，朱大治，臧贝黎 **（淮南）** 熊鑫 **（蚌埠）** 郑峰，孙淮中，张治平 **（泗县）** 付建 **（淮北）** 吕鹏，黄华锐 **（无为）** 宋学军 **（滁州）** 武伟，徐旭 **（芜湖）** 严善文，朱炎焱 **（安庆）** 李侃 **（济南）** 李晗，杨魁义，李新红，张晓前，李毅，梁开来，杨乐，王小合 **（淄博）** 常峰，朱治国，管雷，贾秀华，徐方庆 **（东营）** 王永伟，彭仁田，吴淑玫，王孝林 **（青州）** 许恒 **（烟台）** 姜松海，王忠卫，赵强，孙昕，于洪鑫 **（蓬莱）** 刘可涛 **（青岛）** 沈启通，胥轰六，林海涛，贺家磊，刁峰，李春红 **（胶州）** 郭耀荣 **（天津）** 孙冰，葛宸，孟然，傅琨，石磊，张星，南江，从谦，顾志亮，李潇潇，张超，高岛，王潇，刘松，刘斌，张兵，李智，李文新，陈振，石鑫 **（杭州）** 于广益，朱启龙，沈一平，彭祺俊，杨桦，徐雷鸣，黄滨，毛儆飚，胡林江，周林，杨骆宇，曹荣，朱鼎臣，乔翰，胡昊，章伟航，王桂法，孙铭，周陈钢，宋志刚 **（富阳）** 王强 **（大兴）** 潘鼎，张斌燕，李坤，张俊，许伟，周文君，范磊 **（平湖）** 沈未 **（海宁）** 姜冬雷，梅展，周鲸龙 **（宁波）** 邬晨筱，陈远东，董元宁 **（台州）** 梁成，孙斌 **（温州）** 郑钧雨，周德辉，石方 **（平阳）** 叶光国 **（乐清）** 林晓威，谢胜松 **（南昌）** 彭浩，刘智斌，黄河，刘涛，孙强，黄鹤，黄添 **（景德镇）** 黄伟华 **（萍乡）** 全力 **（福州）** 张洪波，雷程，翁乐腾，林昭，孙捷，张津，臧毅，邓楠，郑光荣，郑春敏，郭毅，陈磊，陈磊，严熙，高岩，林少峰 **（霞浦）** 陈松 **（泉州）** 董崴 **（晋江）** 张健康 **（长沙）** 邹琦，陈卓，刘孜卿，毕竞，郑奕，甘咏，曾征，刘为，刘伟，苏旅，向谦，梁丁，张路，沈毅冰，张明 **（株洲）** 潘登 **（吉首）** 梁英华 **（武汉）** 王璇，翟明，刘凯，袁毅，俞晓健，刘劲，吴聪，金嘉陵，詹鹏，郑毅，胡意佳，董晓路，金伟涛，李罗宁，刘平，陈汉雄，董中光，周方，严时立，陈顺，张绍祺，鄢胜波，熊欢，刘鸿，邓昊，顾磊，帅军，何为，章锡龙，黄超，高小佳，杨睿，吴毓婷，鲁嘉，蔡鑫，鲁班，张顺，陈继志，肖刘芳，吴波，易力，孝感 陈少辉，罗超，章伟彬 **（汉川）** 胡飞 **（潜江）** 倪啡，李农雨，吴辉 **（荆沙）** 陈皓，张晓丹，刘文龙，彭剑锋，袁松，胡克云 **（黄石）** 杨觉非 **（鄂州）** 王波 **（襄樊）** 陈斌 **（十堰）** 陆雪，刘新华 **（宜昌）** 刘毅，韩源源，李卓夫，王敏，袁苏杭，付波，王丽娅，王丹，郑宜，向波，周辉，**（荆门）** 仲茂德，吴鹏 **（郑州）** 李杨，吕风华，郭彬，徐佳男，张辉，刘彬，张明，张乐，王剑文，屠新如，汤辰，钞雷，王楠，邓建平，张建辉，宋笑航，陈东，赵世昌，李盼，刘琨，赵辉，宋国晶，张建清，余亮，杨可，张银娣，段文庆，李海军 **（新乡）** 李洪革，田金刚 **（许昌）** 张军 **（周口）** 王威 **（平顶山）** 吴昊 **（洛阳）** 陆地，胡志国 **（开封）** 刘玉斌，刘攀 **（广州）** 陈广宁，扬曲波，王睿，黄健，伍永恩，梁耀明，罗雁，周刚，蓝有恒，陈宇亮，陈思跃，林嘉凯，冯宇，李智恒，伍伟生，蒲智，欧阳池，谢颖诗，何健强，吴卓凯，周伟，杨志伟，金群，朱伟，楼君华，肖海涛，杨光，梁国光 **（花都）** 邓智翔 **（汕头）** 褶肇泉，陈奕拯 **（博罗）** 卢少敏 **（河源）** 刘智方 **（湛江）** 李科，谢壮，李继红 **（逐溪）** 陈卫民 **（茂名）** 曾智博 **（信宜）** 邱春生 **（肇庆）** 黄志标，郭劲功 **（玉浮）** 陈战 **（新兴）** 谭卫平 **（三水）** 黄显宗 **（顺德）** 冯之照 **（上林）** 李海屏 **（百色）** 李崇济 **（北海）** 黄文相 **（玉林）** 张林，李智勇 **（桂林）** 方岱，屈交宣 **（梧州）** 黄俊宁，覃威 **（柳州）** 薛珩，柯宝昊，黄振华，蔡青，崔毅 **（贵阳）** 王冠，李鹏，黄新 **（六盘水）** 陈刚 **（都匀）** 兰波，时述兰 **（遵义）** 朱军 **（海口）** 翁威奇，柯泽勇，周经阳 **（琼山）** 邢福优 **（成都）** 缪勇，朱坤，沈浩，邬静远，黄文，高玮，张粟，陈伟，安凡，胡茂康，肖刚，曹卫星 **（乐山）** 廖竞 **（峨眉山）** 张健 **（重庆）** 王雷，张惠琴，江思进，富治平，杨帆，徐培菊，刘霁，杨宁，何卫东，谢佳，宋高明，陈志宏，石兴书，于鲁冀，鲁毅，王彤松，何翔，余伟，张宏，蒋飞，罗磊，舒力，黄锡平，顾伟宁，唐军，黄洋，唐永光，唐吉勇，倪轶，陈宁，徐东 **（长寿）** 黄宜强 **（永川）** 伍波 **（万县）** 王立冬 **（万源）** 陈帅 **（南充）** 李庆波 **（华威）** 王欢 **（自贡）** 薛峰，唐强 **（江安）** 赖晋锋 **（泸州）** 许帆，张诚，曾大有 **（昆明）** 杨捷，陆琛，黄兴华，张辉，李小松 **（水富）** 赵英翔 **（开远）** 曹健 **（西安）** 吕小兵，吕欣欣，王玉龙，秦丹铎，孔德强，耿帅，徐波，刘书友，邢峰，王刚，邱玮毅，荣亮，孙武军，薛文，黄锦，韦鹏，戴青锋，杨尚华，王宇溶，张东，张晓宾，王斌，张诚，张云浩，邬敏，粟晓彤 **（澄城）** 姬小亮 **（宝鸡）** 潘君宇 **（兰州）** 陆薏，王旭东，侯炜 **（金昌）** 李守仁 **（庆阳）** 钟青 **（宁县）** 张辉 **（银川）** 尤亮 **（大通）** 陈荣斌 **（乌鲁木齐）** 马玉芝，杨素琴，王文涵 **（石河子）** 陈文兵 **（伊宁）** 贾向文 **（喀什）** 郑际伦，王建军 **（保定）** 杨海建，王迎春，白微 **（承德）** 孙成功 **（秦皇岛）** 王海洋 **（石家庄）** 易向军，丁峰，白建勇 **（唐山）** 张岩，张平，胡剑 **（唐县）** 邓业 **（张家口）** 赵扬 **（呼和浩特）** 刘晶，梁晓东，皇甫红燕，朝洛蒙 **（通辽）** 虬龙，王海波 **（大同）** 王炜 **（谷交）** 周方友 **（候马）** 韩波 **（太原）** 杨小雷，李乐，吴震，宋浩杰，陈一多 **（阳泉）** 李剑锋

游戏新闻眼

游戏新闻眼

海峡两岸游戏软件座谈会召开!

“'96国际多媒体技术与应用展览会”4月23日－26日在北京国际会议中心举办。预计有近百家厂商参展，国际厂商二十几家。本拟四月初参加游戏机展的二十余家台湾电脑游戏厂商改投这次多媒体展，其中包括智冠、新艺、大宇、汉堂、第三波、精讯等电脑软件商，还有新特奇、科峰、敦煌等电子游戏厂商。4月21日上午，由本刊和中国游戏机协会及台湾三家功能团体共同主办了“海峡两岸游戏软件座谈会”，邀请两岸业界及新闻界有关人士50余人畅谈两岸游戏业的合作与交流问题。中国游戏机协会秘书长钱海光先生，台湾资策会黄森明先生分别报告了海峡两岸游戏业发展概况。这是两岸游戏业第一次大规模的座谈会，与会人士都表达了强烈的合作意向，相信会对大陆游戏业的发展起有力的推助作用。本刊社长及付主编出席了这次座谈会。

首届竞赛圆满结束!

大陆首次举办的《电子游戏知识有奖竞赛》日前在公证人员的监督下在本社举行了抽奖仪式。在参赛的42988份答卷中，正确答案13060份，正解率30.38%。在获奖的1053位读者中，年龄最大的53岁，最小的才12岁。上海是参加竞赛人数，正解率和获奖人数最多的城市，反映了上海读者良好的科学文化素质和强烈的参与意识，与上海繁荣的电子游戏市场相一致。

国内第一家学习游戏软件制作的专业开学!

本刊在上期《传闻》中曾经报道过有关上海交通大学计划开办电子游戏软件专业的消息，现在已有最新情报，下面请看报道。

上海交大确与日本I'MAX合作，以交大成人教育学院与I'MAX计算机音像技术中心的名义，举办《计算机多媒体高级编程技术班》，配置了40台PENTIUM－100原装机的机房非常漂亮。第一期共40名新生，五月份即将开学。

虽然称作《计算机多媒体高级编程技术班》，但从教授的内容来看，其实就是电子游戏培训班。教学内容分三个单元，总学时达400多。第一单元为C语言、汇编、高级编程技巧；第二单元为三维图形学及其应用、计算机图形图像处理、计算机动画设计、多媒体开发环境及工具；第三单元为关于计算机音源设计、计算机游戏策划理论、计算机音乐合成基础、计算机游戏制作实习。

该专业白天授课，地点在成人教育学院内，教材由日方提供，教师则由中方担任，学期三年，每年收费仅600余元人民币，交大的学生可以打八折优惠，且不需要任何的入学考试。毕业合格将发给交大与I'MAX承认的证书，成绩优异者还可以获得选送日本公司工作的机会。这将是中国第一批接受过正规培训的游戏制作专业人才。

情报提供/KEN 袁云　责编/邱兆龙

各机种新上市作品介绍及推荐表(推荐等级自1～10不等)

节目名称	机种	介绍	推荐级
疯狂摔角	MD	英文名称《WRESTLE MANIA》，由ACCLAIM公司容量制作的ACT游戏，共有八名著名的WWF摔角选手进行较量，其中不但可以单、双人游戏，更可以一对二、一对三，或者二对一、二对二进行比赛，此游戏的操作感非常好，场面火爆刺激，当能量槽蓄满后还能打出可怕的连续技，出招攻略曾刊登在今年第三期上。	9
割喉岛	MD	英文名称《CUTTHROAT ISLAND》，由ACCLAIM容量制作的ACT游戏，游戏根据同名电影改编，叙述了十七世纪末期欧洲探险家的冒险经历，共有两名主角，游戏中以西洋剑及弯刀做为武器，并有不同的招式，游戏的画面制作的很细致，所表现的气氛也是相当吸引人的。	7
魔界使者	MD	英文名称《GARGOYLES》，由BUENA VISTA公司以8M容量制作的ACT游戏，主角是一只灰色的魔界使者，样子很象SFC的ACT游戏《恶魔之纹章》中的主角，也长一对飞翼，游戏在恐怖的恶魔城堡中进行，会有许多小恶魔来对付你，而你则要在象迷宫一样的城堡中消灭它们，并得到宝物。	7
玩具总动员	MD	英文名称《TOY STORY》，由DISNEY公司32M容量制作的ACT节目，根据同名动画改编，该动画全部都是利用电脑制作的三维画面，游戏虽是以2D横版方式进行的，但其中的物体全都是3D的，象桌子、椅子之类的东西都会随着视角的变化而不断变化形状，游戏的画面绝对可以说是第一流的。	8

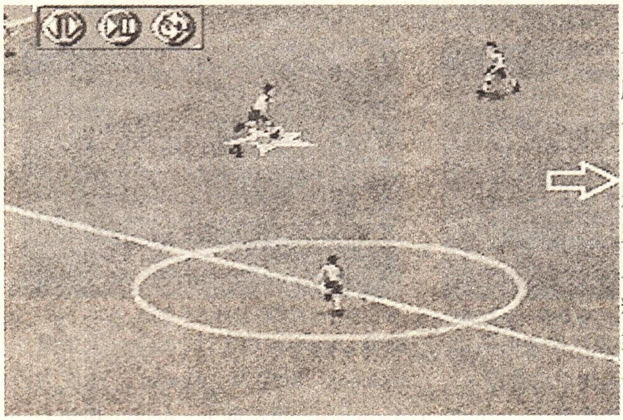


你将驰骋在绿茵场上

FIFA 足球'96

机种 MD　厂商 EA SPORTS　类型 SPG　容量 16M

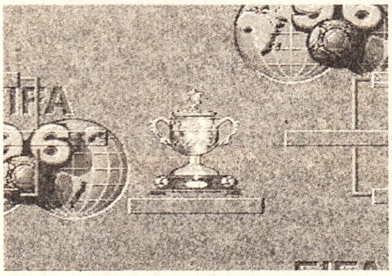
又一款全新设定的 FIFA 足球在 MD 上登场！



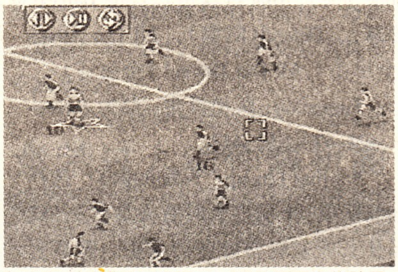
▲看到这熟悉的场面，各位是否还记忆犹新呢？

这款由 FIFA 认定的足球游戏，已经是 EA SPORTS 这个系列节目在 MD 上的第三款了，而这个节目的每一次改版都有不少令人兴奋的变化，使这个系列的游戏越来越出色了。

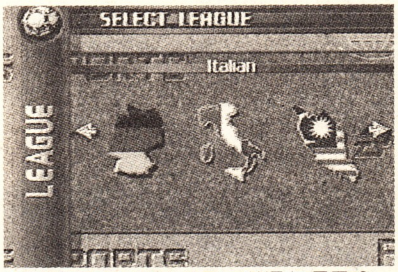
本作继承了前两作的风格，这会令老 FIFA 迷们感到亲切，但也增加了不少的新东西，最令我们关心的就是球员的姓名。前两作中队球虽都是大名鼎鼎的国家队，但球员的姓名全是 EA SPORTS 自定的，许多人玩起来觉得不过瘾，而本作中不论是哪一个队中的球员虽采用了真名实姓，其中不仅有巴乔、罗马里奥、古利特等大牌球星，就连各个甲级队中的小人物也全是"一网打尽"，中国国家队中的高峰、郝海东、黎兵到区楚良都可以见到。若这样还不能令各位过瘾的话，还可以自己造一支球队并自定义队员，而自定义的队员甚至可以将各项技术值加至全满！



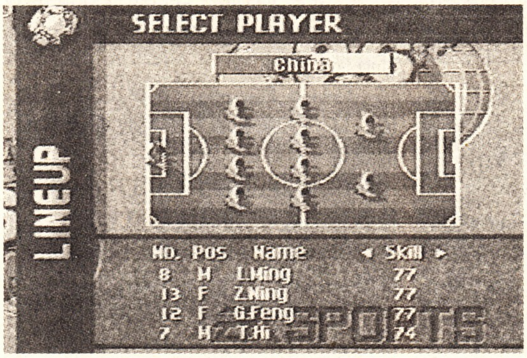
▲足球比赛就是要争夺这个"圣杯"。



▲本作中不但视野广阔了，而且同屏中的队员也增加了许多。

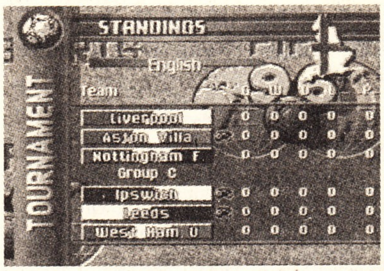


▲联赛模式中有德甲、意甲，居然还有"马甲"？



▲看中国队名单中有李明、周宁和高峰。

另外，本作中不但各国家队的数目大大增加，达到了 59 个，而且更加入了几个国家的甲级联赛，包括我们熟悉的意甲德甲，甚至还有马来西亚的联赛。



▲在英甲中全是我们所熟悉的球队。

比赛模式多种多样，更可以自己组队参加！

本作继承了前两作的模式，又有一些新的玩法及功能，擅长英文的朋友当然不在话下，不灵的请见下表：

比赛模式

Friendly：友谊赛，比赛不激烈

Leagues：联赛，可以使用甲级联赛队和国家队

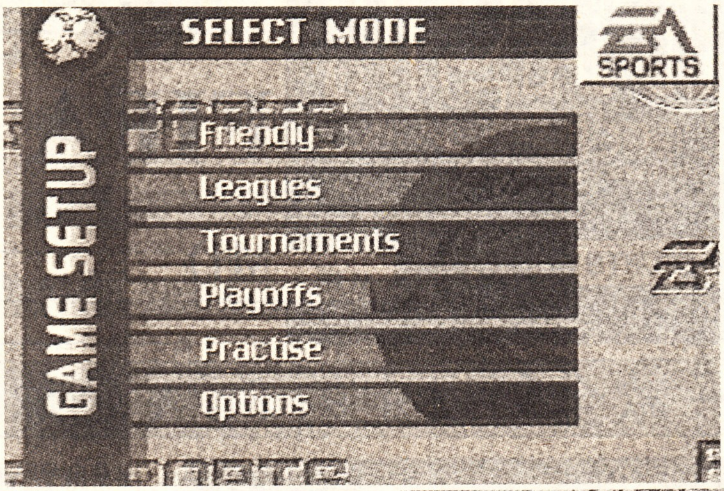
Tournaments：世界杯 24 强赛

Playoffs：16 强淘汰赛

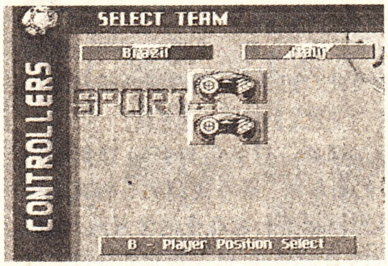
Practice：练习赛

Options：游戏设定

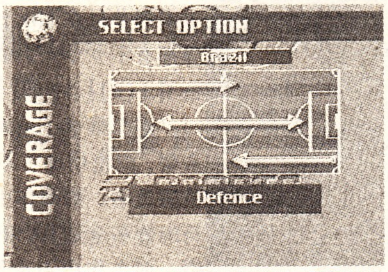
进入比赛后选择队伍，选择操作方后，进入如下菜单：



▲菜单的显示方式都与前作一样，是作者偷懒吗？当然是为了方便玩者啦。



▲你可以选择操作任意球队，或者根本就交给电脑去进行比赛。



▲确定队员的活动范围，对比赛是有一定影响的。



▲选择什么样的阵型要因队而异。

Start Game /Resume Game：进入比赛

Instant Replay：慢动作重放，是此系列节目的一贯风格



▲利用重放功能，可以将比赛看得一清二楚。

Controllers：选择游戏控制的队伍

Coverage ：设定人物活动范围

Strategy：设定攻击模式，分为：None（无），Attack（攻击），Long Ball（长传球），Defend（防御），All Out Attack（全出击），All Out Defend（全防守）

Formation：队型设定，分为 Sweeper、424、433、352、442

Starting Lineup/ Subtitutions：选择上场队员，半场换人时有人数限制，选择什么人上场要看他们的能力及适合位置。G：守门员；D：后卫；M：中卫；F：前锋；Aggress：攻击性；Agility：灵活度；Reaction：反应力；Fitness ：适应力；Awareness：跑位能力；Accel：加速力；Bicycles：倒勾力；Headers：头球力；Shot－Pwr：射门力；Skill：技术；Speed：速度；Shot Acc：射门准确度；Passing：过人力；Ball Ctl：控球力。这里有不少能力可是在本作中新出现的

Game Stats：技术统计

Score Summary：比分统计

Foul Summary ：犯规统计

Quit：退出游戏

Options 的解释

Language ：解说语种，本文全是英文菜单的翻译

Game Type ：游戏类型 Action ：表演赛，无规则。Simulation：模拟真实规则

Fouls：犯规设定 No Fouls：无，No Bookings：不全规则，Normal：全部规则

Injuries：受伤设定 On/Off

Off Sides：越位设定 On/Off

Weather：天气设定 Damp：潮湿，Drenched：特湿，Hot：干热，Dry：干燥

Clock ：时钟：Continuous：比赛中断不停表，到点加一点时间，Out of play：停表制，到点吹哨

Half Length：半场时间，分 2－45 分钟不等

Sound ：声效 Music：背景音乐，SFX：数码模拟欢呼声

Keepers ：守门员控制 Computer：机控，Manual：人控，较难

Time Display ：时间显示 On/Off

Skill Level：技术难度 Semi－Pro：半职业，Pro：职业。相当于难度设定

Custom League ：自设定联赛队伍

Custom Tournaments：自设定世界杯赛队伍分组

Custom Play offs：自设定 16 强队伍。以上三项必须有一档比赛记录才能设定

Custom Players ：自设定队员，先给他起一个名字，再决定其技术力

Custum Teams：自设定队伍，决定队旗、队名就可以了

Transfer Players ：队员重分配，可以把自设定人物换入国家队及转会

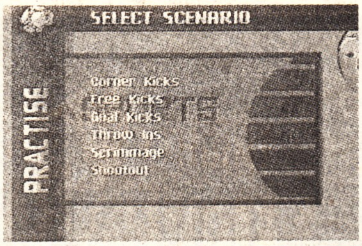
练习赛选项注释

Corner Kicks：角球练习　Free Kicks：任意球
Goal Kicks：球门球　Throws Ins：边线球
Scrimmage：中场开球　Shootout：点球

技术不行吗？在这里好好提高吧！另外在练习中按 Start 键有一个 Opponent Level 选项设定练习方法，Minimal：最小模式，只有己方；Averrage：平均化，其实并不平均，己方比对方多得多；Full：己方全体与对方全体，1Player Competition：己方全体对练，看谁立功多。



▲在练习模式中不设对方队员，你可以从容地踢出各种配合，然后再加大难度。



▲你可以用练习模式对自己的弱项进行提高，以利比赛。

比赛精彩激烈，令玩家百分之百地投入！

功能键的作用：MD2 的手柄有 6 个键，只用 3 个岂不可惜，本作中利用了全部键位，新手的话不免手忙脚乱。

A：长传球，要面对目标队员才有效，守门员对应手抛球及罚边线球。无球时为铲球。

B：短传球，如不面对有人方的话便成为蹚球。边线球、角球、球门球时为选框。无球时为换人。

C：射门，大脚破坏，守门员为大脚开。无球时为加速跑。

X：做假动作。

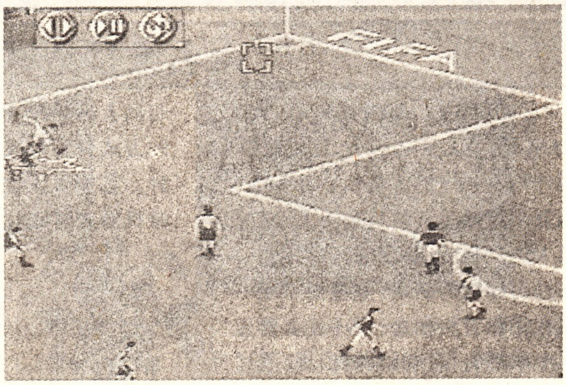
Y：挑高球，

Z：带球时加速跑。

六个键中任一个都可以争顶。

本作最新的设定就是 X 键的加入，球迷都见过球员左右晃动过人的镜头，现在这个功能也可以实现了。如果能成功地晃过铲球之后过人实在是一件令人激动不已的事情。

《FIFA 足球’94》中发边线球可以轻易传到己方脚下，到了《’95》就只能争顶，本作也是这样，因此十分难控制，要好好练习。为了传到脚下，要把光标调到不到目标队员的地方才行。



▲在此处射门，通常会令守门员措手不急，达到奇袭的效果。

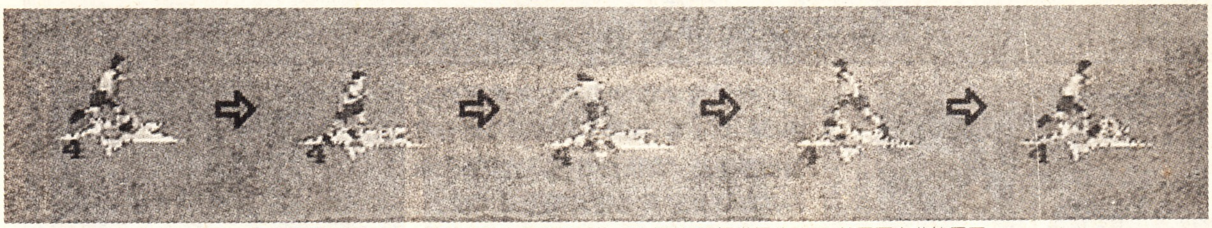
足球比赛就是射门，要进球，那么怎么入球呢？从某些特定的地点入球不失为一种有效做法，但未免过于"弱智"。在禁区内入球较难，但是当你晃过对方数名队员。与己方熟练传切配合成功，最后一脚射门而入时，那种激动心情是写不出来的！

只会进攻是不能取胜的、成功的防守同样重要，其中首要的技术是铲球，要当心不要被对方盘过，及时出脚是十分重要的，另外铲下球来还要派另一个人去抢那个球才行。另一个技术则是争顶，想白白盘过电脑可不是一件简单的事。

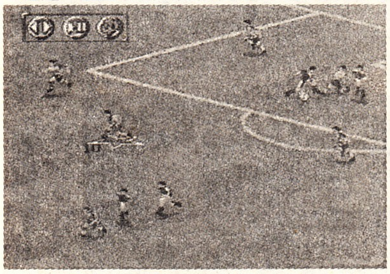
文/邱康敏

责编/PINSER

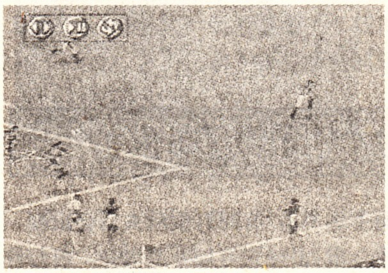
盘带过人动作解析图



▲这是一组盘带的分解动作，通过画面可以看出这个游戏的动作是很细腻的，不过要想熟练掌握此技巧，就需要充分练习了。



▲在禁区内铲球可是一定要谨慎哟！



▲争顶是很难掌握的一项技术。



▲瞧，进球后球场上的大电子屏幕出现了动画。

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE™

正义小组，绝对合体

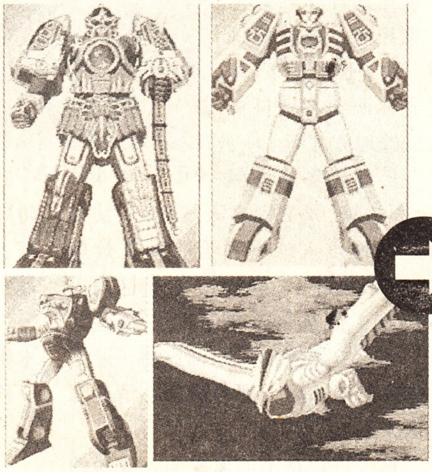
鸟人战队
——电影版

机种 MD　厂商 BANDAI　类型 ACT　容量 16M

六名维护地球和平的正义警官！

《MIGHTY MORPHIN - POWER RANGERS》无论是动画，还是电影，在国外均有一定的影响力。在国内，我们并不很熟悉，只是从早先的红白机及 MD、SFC 能够玩到一些以该作品为题材的游戏。这些游戏虽然在动作方面稍逊，但不论是哪一个款都有很棒的动画出现，其中机器人的造型更是酷得很呢。

在本游戏中，你可以控制六名鸟人战队的成员与敌人作战。作战的方式分为横版动作和机器人对战两种。其中横版动作较为平淡，但在驾驶机器人对战时，可是很过瘾的哟！

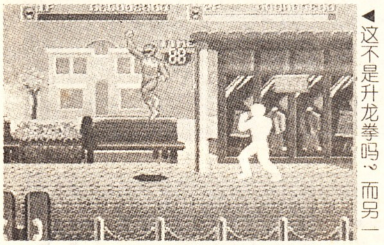



▲这四名机器人可以合体成为一个无敌的大机器人。



◀这就是著名的鸟人战队。

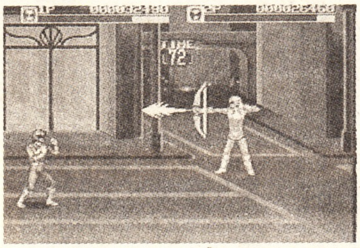
每名警官都有自己的必杀技！



◀这不是升龙拳吗？而另一位好象要穿越时空！

在横版动作游戏时，基本操作有跑、跳、攻击等，配合不同的键位组合可发出必杀技，若按住 B 键不放，当主角闪光时放开可发出特有的超能力技。

在驾驶机器人战斗时，总共有四个机器斗士供你选择。它们的操作方法大致同操作主角一样。

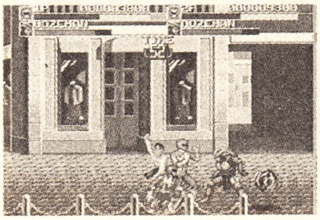


◀我在学习黄忠的百步穿杨。

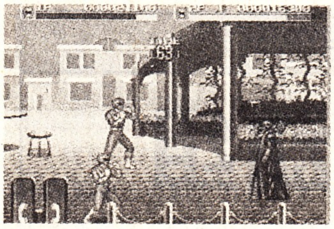
当地球再次受到侵略时，鸟人战队立即出击！

STAGE 1

一上来便看到怪物的恶行，主角按捺不住胸中怒火，冲了上去。敌人虽多，但不堪一击。有时打倒敌人后会出现一枚金币，击碎它可加分或加命。前行许久，从地里冒出一个家伙，主角刚要动



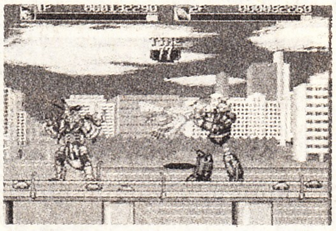
◀打破这枚金币的话，会得到好处的。



▲这家伙是个懦夫，不敢与我们正面交锋。

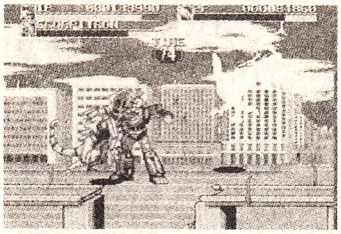
手,结果他打了一火弹后就跑了,真让人生气,没关系,这笔帐以后再算。

STAGE 2



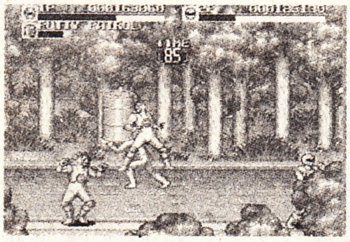
▲这是第一次机器人大战。

注意街道下方不断驶出的汽车,也可以利用它撞敌人。关底是蜜蜂形和蝎子形两个机器人。你也有两个机器人可选择,一个会使龙卷旋风腿,另一个是神鸟女斗士。经过一番搏斗后,蜜蜂跑了,蝎子成了替罪羊。

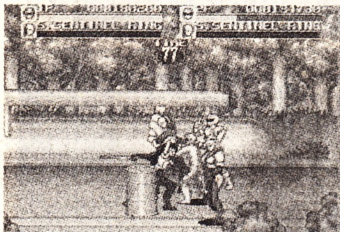


▲连打攻击键可以使出必杀绝技，按A键也可以使出。

STAGE 3



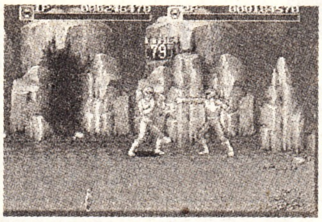
▲吃我一桶！



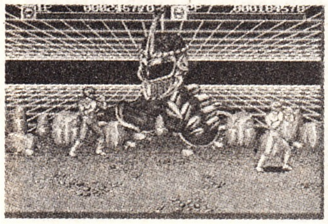
▲三个女妖，难道是曹操的美女三人组吗？

开始后不久就有三个女妖轮番上阵,但把她们打到快死了时,她们就会逃跑。途中有油筒可抱起砸敌人。到了关底,三个女妖一起出场,但她们并不是对手,打倒她们后,居然还不能降伏她们,鸟人战队的战士们再次驾驶机器人打倒她们。

STAGE 4



▲隐藏的洞口不易被发现，时间如果没了，战警的体力会慢慢地消耗掉。



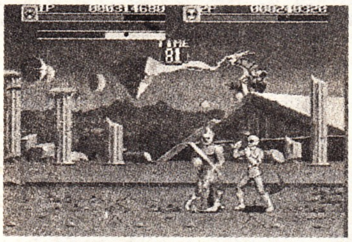
▲这里不是二次元空间吗？快用次元刀！

敌人用岩石伪装洞口,打碎它即可进洞到另一侧。前行进入第二个洞口后 BOSS 出现。注意在他的手连续张合时就要打出火弹,要先避避风头。击败他后继续战斗,一会儿有金色飞翼人从天而降,这才是真正的 BOSS。和上关一样,你要在打败他之后,再驾驶机器人打败他,但是最后他还是跑了。



▲注意不要让他把你抓到天上去。

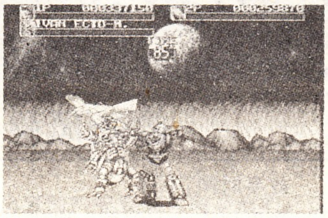
STAGE 5



▲不许你在此神殿胡作非为。

又与老朋友飞翼人见面了,主角二话不说,痛下杀手。但飞翼人不愧是一个逃跑的专家,竟再次逃脱。此后,天下不断向下掉火弹,快点向前冲吧。关底是两个雕像,一个武士和一条龙,火弹就是这两个家伙放的,但雕像就是雕像,它们不会动也不攻击,只要在大火把你烤熟之前摧毁武士雕像即可。

STAGE 6



▲终于要抓到这破坏地球和平的坏蛋了。



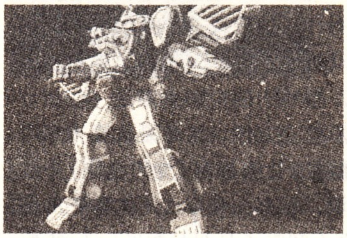
▲你还张牙舞爪地叫嚣！

最终 BOSS 终于出现了,原来是个机器昆虫。挑选你喜爱的机器人战斗吧!好容易把他打得差不多了,结果他飞走了。DON'T LET THAT BOOGER ESCAPE! 它跑到了异星球再次顽抗,在不敌的情况下又飞走了(此时游戏已经打通,放下手柄看结局吧!)



▲MEGA FLASH——！

决不能再让这个坏蛋跑掉,此时鸟人战队再次合体,并追击逃跑的敌人,正在难解难分之时,从右下方射来一束强力激光,正中总 BOSS。总 BOSS 死了,地球又逃脱了一次危机。看,合体后的鸟人战队多威武!



▲我会永远保卫地球的！

文/隐藏 BOSS　责编/PINSER



帝王无义，杀手无情

骷髅行动组

机种	MD	厂商	CORE	类型	3 DSTG	容量	16 M

欧美风格的科幻题材尽现欧美风味的杀手游戏！

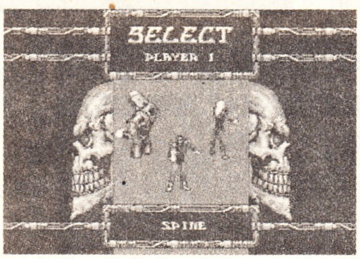
故事时间：不详

故事地点：太阳系　地球　极恶城

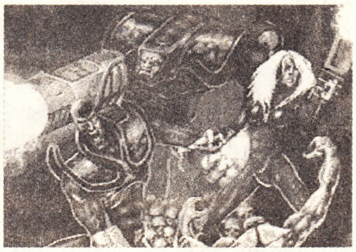
事件：极恶城的科学家正准备将黑暗领袖 KADAVER 的 DNA 保存起来，企图使其长生不死，以求永久维持黑暗统治。

人物：三名骷髅行动组的成员

目的：毁灭邪恶，粉碎黑暗帝国的计划。



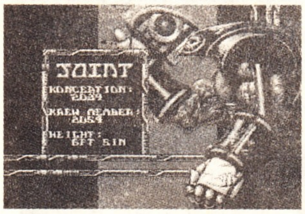
▶选择杀手吧！



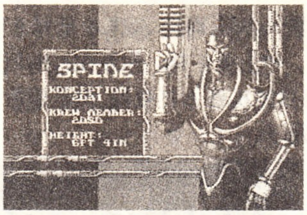
▶这幅具有强烈美国风的游戏画面，可谓火爆！

这是一款非常火爆的 3D 射击游戏。游戏一开始，就进入了浓重的欧美游戏的气氛当中，不论人物造型还是背景都是“西洋货”。游戏中骷髅无处不在，就连体力也是用脊椎上的血来表现，血腥！

主角有三名，加上灵活的操作，哇！真痛快！



JOINT
编号：2054
性别：男
身高：6 英尺 5 英寸
体重：504 磅
武器：爆炎机枪

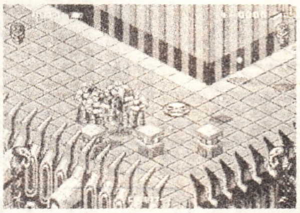


SPINE
编号：2050
性别：男
身高：6 英尺 4 英寸
体重：240 磅
武器：死亡光线枪

RIB
编号：2058
性别：女
身高：6 英尺
体重：140 磅
武器：核子废料枪



3D



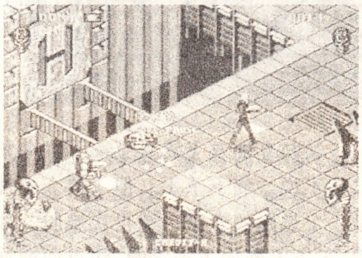
▶游戏中的所有物体都是立体的。

游戏是 45 度的斜视角，主角可以八方向移动，非常灵活。每名主角有两种武器——射击武器和投掷武器，可用 A 键来更换，B 键来发射。而当按住 B 键不放时，射击方向不随主角走动而改变，有点象传统的射击游戏。初玩时会对这种操作不适应，但掌握之后会觉得非常方便的。

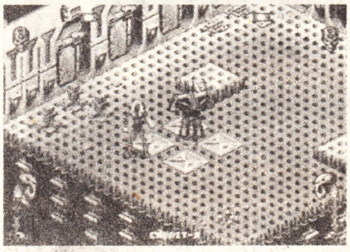
可大吃一顿的密道及吃了也没多大用的宝物！

在射击游戏中，宝物似乎是必不可少的，本游戏中也有许多宝物，但其中没有什么加枪或 BOMB 的宝物，加上游戏难度不高，宝物吃了也没多大作用。游戏中的宝物大多是一些加分用的彩色立方体，估计是代表未来时代的解量，让人想起《变形金刚》中的能量块，还有一些令人不太敢吃的骷髅，真不知吃了是福是祸？不过，不吃好象就亏了。

在游戏过程中，时而有一些密道，找到后就可以大吃一顿。至于密道所在嘛，大多在 3D 物体的阴面，找找看吧！



▶标有『H』的门里会有什么呢？

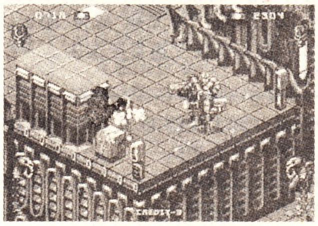


▶哇，地上堆满了宝物！可怎么装呢？

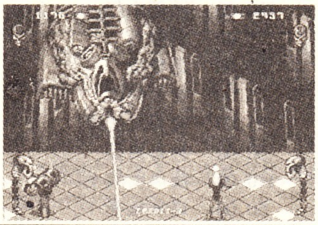
正义的骷髅行动组(听上去怪怪的),行动吧!

第一关 MONSTROCITY

简单的练习版，敌人不强。关底BOSS是架飞行器，打掉两边的发动机，他就折了。找到出口，过版!



▲必须毁掉开关，才可以通过。

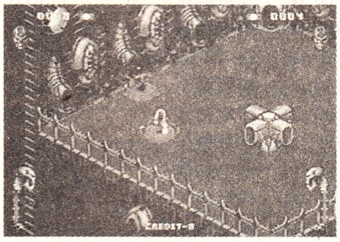


▲这个关底的风格倒很象日本游戏。

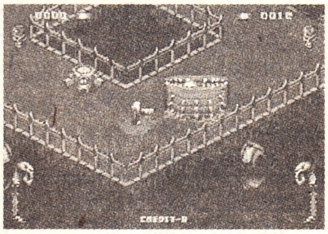
第二关 EIEVATOR SHAFT

PASSWORD:BGWY

由上至下乘坐“电梯”，除掉各层的敌人。在有诸多“水蛆”的版中，“水蛆”会不断从水中冒出来，要抓紧灭掉“水蛆”的源泉——四开口的装置。

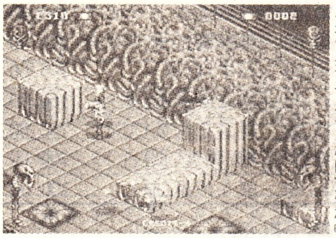


▲这个四开口的装置在不断地放出『水蛆』。



▲这个家伙不时潜入水底，要抓住时机打它。

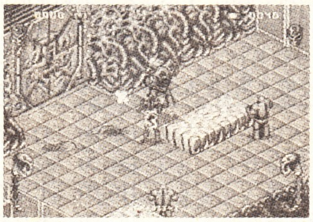
第三关 SEWER DUCT



▲这里有许多可恶的『树枝』出现。

PASSWORD:PSKJ

路上有许多敌人，可以不去理睬，杀将下去，通过一个个门就可以了，但要小心从地上突然升起的“树枝”。

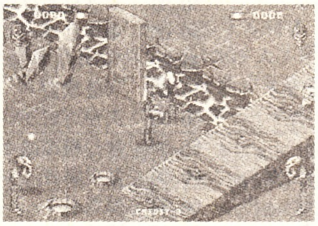


▲门，门，终于到门口了!

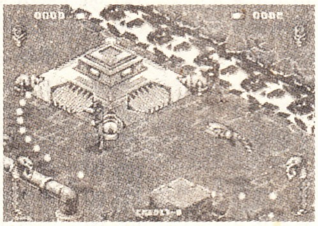
第四关 MARS

PASSWORD:HDZT

好象到了熔炉里面，四周热气腾腾，敌人也在“热火朝天”地加劲对付你。此前有密道，仔细找吧!过版的条件是毁掉几个控制中枢。

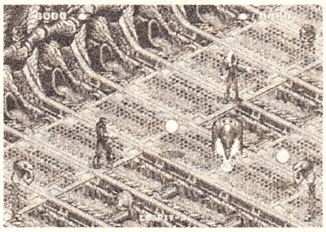


▲攻击那道门，它会变成桥。

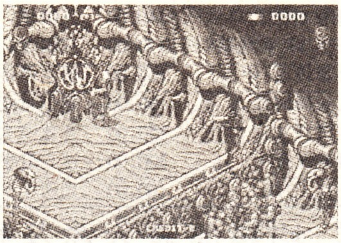


▲中枢的防卫很厉害，子弹满天飞。

第五关 VENUS



▲这里敌人很强，打不过就跑吧。



▲利用升力机，毁掉中枢。

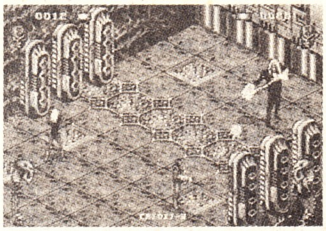
PASSWORD:WGBX

好象在鱼腹里。有巨大的敌人，很难对付，还是躲着为妙。特有的一种升力机，可以使人漂在空中，要善加利用。进入每一个控制室，炸毁中枢，就可以过版了。

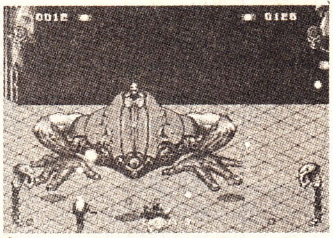
第六关 KADAVERS BASE

PASSWORD:RDFK

半关是个自发现代巫师，从地底下长出来的?先要破坏他身前的三道屏障，再与其战斗，最后一枪会把他揍到墙里去!GO ON，游戏假惺惺地告诉您Mission Complete，结果又出一个收关BOSS——长着两只人手的“螃蟹”。先改其主体，爆裂后他会进入黑暗，躲子弹就可以了。他再出来后，先将其左右肢做了，最后打主体。图象可够血腥的。



▲这家伙怎么跟RIB小姐(?)差不多。



▲三条腿的蛤蟆不好找，两条腿的这倒有一个。

无情，冷血的游戏!



▲对于邪恶，你究竟采取什么立场呢?

击败总BOSS之后，有AB剧情——杀，还是不杀?本人自然“冷血”，Kill it，一枪了事。决不能对邪恶手软呀!如果你宽大，不妨试试另一剧情，哈哈哈……

文/魔法师 责编/PINSER

北京万和一族商品价目表　面向全国　购卡　换卡

特别介绍——本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机

本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机，NTSC/PAL－D自由转换，100%兼容美日版不同的世嘉卡带，使玩友一机在手即可同时享受两种不同制式游戏给您带来的乐趣。特优价：730元（本店赠原装卡带一盘或在赠卡范围内任选一卡赠送）

启事

开设换卡业务，应玩友要求，增设一次特别换卡服务，无论您在何处购买的世嘉卡，均可本店进行交换，价格以本店广告为准，我店为您开具相应发票，以便今后换卡之用，欲交换卡带需外观及质量需完好无损，具体办法如下：例：以“太平记”70元换“战斧”80元，补差价10元，手续费8元（80×10%）计18元（邮资另付）以此类推，请将欲交换卡带及相应费用放在一起用特快专递寄至本店。

（交换截止日期为6月25日，原装卡不在交换之列，凭本店发票换卡者不受时间及换卡种类限制）

赠卡范围	真人快打1(原)	100.00	真人快打2	120.00	12人街霸	95.00	真人快打1	90.00
	饿狼传说2	150.00	幽游白书2	135.00	侍魂	135.00	鸟人战队	140.00
	世界英雄	90.00	武士道	110.00	七龙珠	100.00	龙虎拳	90.00
	格斗四人组2	100.00	格斗四人组3	135.00	索尼克2	70.00	索尼克3	85.00
	索尼克4	95.00	丛林冒险1	90.00	丛林冒险2	100.00	西部牛仔	100.00
	蜘蛛人1	50.00	蜘蛛人2	100.00	海豚2	75.00	割喉岛	140.00
	狮子王	130.00	蜡笔小新	100.00	阿拉丁	95.00	送报童	50.00
	送报童2	70.00	鬼邻居	50.00	外星王子	75.00	变形侠医	90.00
	侏罗纪1	85.00	侏罗纪2	90.00	X－MAN超人2	95.00	魔界大法师	110.00
	妖子(原)	50.00	唐老鸭	50.00	奇幻森林	50.00	神奇男孩	50.00
	神奇男孩(原)	75.00	美少女战士	95.00	金钢战神	110.00	旋风女战士	50.00
	危险地带	100.00	宇宙忍者	50.00	异形风暴	50.00	诺米救美	70.00
	送报童2+1	55.00	梦幻战士	50.00	米老鼠纪念版	100.00	环保坚兵	130.00
	死光枪	50.00	战斧3	80.00	顽皮足球	100.00	正义使者	100.00
	蚯蚓战士	140.00	蝙蝠侠	85.00	’95FIFA足球	95.00	96FIFA(记忆)	105.00
	’95NBA篮球	95.00	’96NBA(记忆)	115.00	’96J联盟	120.00	94世界杯	60.00
	篮球飞人	95.00	NBA.JAM(原)	50.00	天使之翼2+1	70.00	台球	70.00
	台球传奇	95.00	暴力冰球	55.00	梦幻模拟战2	130.00	欧陆战线	130.00
	太平记(原)	70.00	圣骑士战记(原)	90.00	乱世霸者	75.00	凯撒大帝1	70.00
	凯撒大帝2	90.00	圣骑士战记	60.00	超级忍2	90.00	魔珠历劫	50.00
	赌城+HQ赛车	90.00	梦幻水果盘	125.00	魔法宝石3	60.00	终极战役	115.00
	沙漠风暴1	70.00	沙漠风暴2	80.00	沙漠风暴3	100.00	戴维斯网球	65.00
	坦克+007	90.00	F－15战机	70.00	米格－29战机	70.00	F－22隐形战机	85.00
	机车王3	100.00	赌城	70.00	新F－1赛车	130.00	川崎赛车	65.00
	F－1赛车	90.00	顶级赛车2	70.00	摩洛哥赛车2	120.00	印地赛车	100.00
	机车王2	80.00	文素赛车	90.00	红色战区	95.00	环球赛车	110.00
	英雄传说2	125.00	魂斗罗	100.00	西部枪神2	90.00	雷电传说	65.00
	空牙	80.00	空牙+雷电	125.00	碎烈暴风	80.00	异形战士	85.00
	毁灭警官	125.00	沙丘魔堡2	105.00	太空战斗机	55.00	M－1A坦克	85.00
	联合大作战	75.00	雷鸟4	75.00	星舰迷航记	130.00	机械战警4	95.00
	反恐怖行动组	50.00	越空狂龙	100.00	四天明王	55.00	外星战将	70.00
	真实的谎言	95.00	特勤金刚	100.00	武器之王	50.00	死亡战争	65.00
	忍无可忍	100.00	魔甲奇兵	75.00	战斗玛莉娅	75.00	超时空特警	130.00
	小熊皮皮	85.00	汤姆与基瑞	80.00	恐怖角	135.00	超级职棒	60.00
	复仇者	100.00	宇宙达人	50.00	侠盗罗宾汉	85.00	EXO行动组	130.00
非赠卡带	16人街霸(40M)	220.00	16人街霸(原)	240.00	12人街霸(原)	140.00	真人快打3	140.00
	饿狼传说2(原)	150.00	幽游白书2(原)	160.00	侍魂(原)	150.00	七龙珠(原)	135.00
	WWF摔角	135.00	摔角霸王	180.00	拳王争霸	170.00	众神遗产	190.00
	格斗四人组3原)	140.00	索尼克3(原)	150.00	狮子王(原)	155.00	蚯蚓战士2	145.00
	篮球飞人(原)	155.00	NBA JAM2	140.00	三国2+1	170.00	三国志3	150.00
	三国1+大战略2	210.00	三国3+大战略	170.00	三国3+HQ赛车	160.00	信长霸王传	270.00
	阿Q连环炮(中文)	180.00	亚瑟传说(中文)	160.00	悟空外传(中文)	160.00	石中剑(原)	175.00
	麻将恶魔塔(中文)	170.00	大航海时代2	190.00	新创世纪(原)	175.00	光之继承者(原)	160.00
	格斗三人组4合1	155.00	超级忍4合1	150.00	音速喷火龙4合1	155.00	玩具总动员(32M)	180.00
	顶级赛车3合1	155.00	赌城3合1	120.00	沙丘魔堡2合1	140.00	VR赛车(原)	200.00
	梦幻之星(原)	180.00	斗技王(原)	160.00	光明十字军(原)	200.00	战斗传说(原)	200.00

凡在我店购卡，均赠原装大盒及相应彩色招贴

北京万和游戏一族　游戏机邮购价目表

世嘉十六位机

机种	单价(元)	邮费(元/套)
超值推荐:台湾世嘉五代"双制式"Ⅱ型 NTSC/PAL－D(赠原装卡一盘或赠卡范围内任选)	730.00	70.00
日本原装世嘉五代Ⅱ型 PAL－D 制式 100%兼容　(赠原装卡一盘或赠卡范围内任选)	850.00	70.00
台湾主板世嘉五代Ⅱ型 PAL－D 制式 100%兼容　(赠原装卡一盘或赠卡范围内任选)	680.00	70.00
日本原装世嘉五代Ⅱ型 NTSC 制式 100%兼容　(赠原装卡一盘或赠卡范围内任选)	720.00	70.00
广东组装世嘉五代Ⅱ型 PAL－D 制式 100%兼容　(赠原装卡一盘或赠卡范围内任选)	660.00	70.00
深圳组装世嘉五代Ⅱ型 PAL－D 制式 100%兼容　(赠原装卡一盘或赠卡范围内任选)	660.00	70.00
日本原装世嘉光盘机(赠原版光碟 2 张)	1650.00	85.00

配件	单价	邮费	配件	单价	邮费
世嘉原装Ⅱ型 6 键手柄 ABC－XYZ	80.00	10.00	原装世嘉光电手枪(送神枪特警 2 枪卡)	180.00	30.00
世嘉原装遥控手柄	180.00	10.00	世嘉Ⅱ型 AV 转 RF 射频接续器	50.00	10.00
香港产世嘉Ⅱ型 6 键手柄 ABC－XYZ	35.00	10.00	原装世嘉大功率电源	60.00	20.00

超级任天堂

机种	单价(元)	邮费(元/套)
超任套机:美版超任主机＋超级龙 2 磁碟机(32M)任选磁碟游戏 10 张另送新游戏目录	2080.00	90.00
原装美版超级任天堂主机 NTSC 制(AV. 电源 . 手柄 . 射频全套)	980.00	70.00
原装日版超级任天堂主机 NTSC 制(AV. 电源 . 手柄 . 射频全套)	980.00	70.00
香港原装"博士 7"代 32M 超任用磁碟机 任选磁碟游戏 10 张另送新游戏目录	1680.00	50.00
香港原装"飞龙 2"代 32M 超任用磁碟机 任选磁碟游戏 10 张另送新游戏目录	1350.00	50.00

新超任游戏目录:

SFC24040 前线任务(SLG) SF32017 浪漫沙加 3(RPG) SF32028 心跳纪念品(AVG) SF16241 光明传说 2(RPG)
SFC24110 圣龙传说(SLG)SF32016 蚯蚓战士 2(ACT) SF32020 大金刚 2 (ACT) SF12235 三国志 3(全中文)
SFC24111 枪之危机(A・RPG)SF32016 杀手学堂(FGT) SF10029 人生剧场(PUZ) SF12244FIFA 足球(SPG)
SF24090 魔天传说(RPG) SF32023 快打旋风 3(ACT) SF12213 史记英雄传(RPG) SF12241 绀碧舰队(SLG)

——本店超任游戏磁碟每张 4.00 元,邮费 1.00 元。采用韩国优质磁碟,确保质量,10 张起邮。

次世代

机种	单价(元)	邮费(元/套)
原装世嘉土星 32 位游戏机 SEGA SATURN(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只)	2880.00	100.00
原装世嘉土星 32 位游戏机 SEGA SATURN(PAL－D 制式,220V,赠原版光盘一张)	3050.00	100.00
原装世嘉土星 32 位游戏机 SEGA SATURN(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只及原版光盘三张)	3550.00	100.00
原装 SONY 索尼 32 位游戏机 PLAY STATION(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只)	2780.00	100.00
原装 SONY 索尼 32 位游戏机 PLAY STATION(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只及原版光盘一张)	2980.00	100.00
原装松下 3DO　32 位游戏机　日版 FZ－10(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只,光盘五张)	2290.00	100.00
原装 NEO・GEO SNK 机皇(双手柄 NTSC 制式 220V　本店赠原版'95 格斗之王光盘一张)	2950.00	100.00

智冠光盘

全部原版台湾"智冠"电脑游戏光盘:

(**道歉:前些日子由于厂家缺货,游戏光盘欠缺,使广大顾客未能按期收到邮购的光盘,特此向顾客致以十二万分的道歉!**

魔法门之英雄无敌　马场大亨　机甲猎人　九五真龙　笑傲江湖　鹿鼎记　黄飞鸿
倚天屠龙记　射雕英雄传　大银河物语　超级大富翁　均赠《软体世界》快讯一本,购光盘三张以上者,邮资免收

隆重推荐:●电脑六键手柄(由世嘉小六键手柄改!《电子游戏软件》96 年第一期有介绍)120 元/只,邮费 10 元。●电脑游戏手柄分插(详见上期"GAME 改造坊")78 元/个,邮费 10 元。●电脑游戏套件(两个六键手柄及一个分插)300 元/套,邮费 10 元。

中文机

特别推荐一台湾产 A'CAN F－16 中文 16 位电子游戏机　每套:980.00 元　***邮费免收***

全中文游戏卡:邪恶之子　光明战史　嘻游记　赌霸　超级中华职棒　音速飞龙　三国志—武将争霸　福尔摩沙大对决　以上卡带售价均为 280.00 元　***邮费免收***

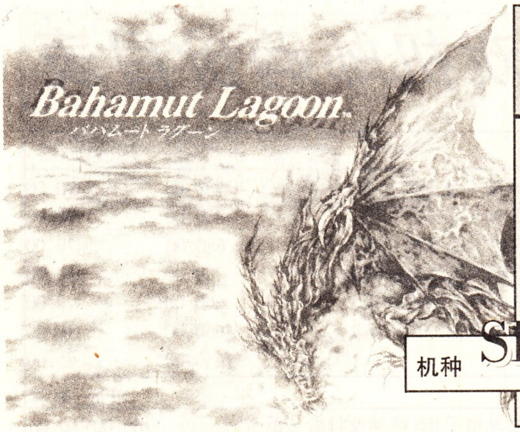
其他

配件	单价	邮资	配件	单价	邮资
原装土星 V－CD 解码器	1500.00	20.00	原装 SONY 手柄	380.00	15.00
土星新款 2.0 版 V－CD 解码器	1750.00	20.00	原装 2.0 版 3DO　V－CD 解码器	1580.00	20.00
原装土星手柄	280.00	15.00	世嘉超任双用大摇杆	180.00	25.00
香港组装土星 6 键连发手柄	130.00	15.00	原装 3DO 光枪(赠枪碟一张)	530.00	40.00
通用制式转换器 NTSC－PAL/D	260.00	25.00	原装 GAME BOY 手掌机	480.00	35.00

★世嘉卡带邮费为每盘 10 元,其他商品邮费以本广告为准。(全部 EMS 特快专递)

★本店邮购部信守信誉,发货快捷,如有不详,请电话联系(010)64073697　联系人:陈晖

★汇款地址:北京东城区美术馆后街 39 号万和公司游戏部　收款人:闫志刚　邮编:100010



叹为观止的画面，无与伦比的效果
本领高强的勇士，强悍凶猛的圣龙

圣龙传说

机种 SFC 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 容量 24M 编号 SF24111

由 SQUARE 推出的全新系统大作 BAHAMUT LAGOON！

奥雷尔斯（オレルス）是浮在空中的世界，共由六块大陆组成。六块大陆上六个王国友好相处，人们在其间乘飞龙往来。在这个世界的传说中有六只守护神龙，据说当它们被唤醒，世界也会被改变。

打破长久和平的，是克兰帕罗斯帝国（グランベロス），以武力登上王座的原将军萨奥扎（サオザ）为了自己统治奥雷尔斯的野心而向诸国发动侵攻，而我们的年轻主角比欧（ビェウ）便是被侵略国之一卡那（カーナ）的战龙队长，在王国沦陷，公主遭擒的大难来临时，他毫不气馁，勇敢地带领部下展开反攻……

战龙的育成是游戏最吸引人的地方！

1、龙的状态表

龙的状态表中通常有 14 项能力值，依次是：

HP	最高为 9999，回复体力系的物品可令该值上升
MP	最高为 999，回复 MP 的物品可令该值上升
火	最高为 100，火属性的物品可令该值上升
水	最高为 100，水属性的物品可令该值上升
雷	最高为 100，雷属性的物品可令该值上升
回	最高为 100，回复系的物品可令该值上升
毒	最高为 100，带毒性的物品可令该值上升，这种物品相对较少
STR	功击力，最高为 250，武器可令该值上升
VIT	防御力，最高为 250，防具可令该值上升
DEX	素早，最高为 250，特定的武器和防具可令该值上升
MID	魔力，魔法系的物品可令该值上升
?	龙的隐藏能力，？值满 100 会后会出现第 15 项能力"??"，?? 值满
	100 后，龙就会变为没有属性，因此千万不要让?值达到 100！
	战斗效率，最高为 100
	对命令的反应能力，最高为 100

在这 14 项能力中火、水、雷是可以并存的，而回复和毒、STR 和 VIT 会相克，龙只会显示这四种能力中较强的两种。当龙的某一数值到达一定的标准时，龙就会往这一方面进化，它的外表也会跟着改变。龙的进化规律有以下六个要点：

①火、水、雷、回、毒的属性：这五项能力值中任何一项到达 10，便可以具备这种属性，并以 10 为一级，例如火的属性达到 20，龙就具备二级火焰魔法；如果"回"和"毒"的数值一样，则"したしさ" 50 以上为"回复"，49 以下为"毒"。

②土的属性：火、水、雷三种属性都达到 10，就可以具备"土"的属性，和上述五项能力一样，土的属性也是以 10

本节目的作战是以部队为单位的正统 SLG 形式进行的，不同之处在于每个部队都由人类小队和一条龙两个单位组成，龙的能力强大，但不可以直接下命令操纵，只能做战术设定，等自己的人类单位行动终了，战龙会像 NPC 那样随后行动。

龙和人之间关系十分密切。举例说，如果龙具有火的属性，则与其一组它的主人部队便可使用炎系的魔法或特殊技，火之属性变强，人类战士可用的炎系攻击也跟着加强，而除了通过战斗得到经验值来提升 LV 以外，要提升龙的能力，最可靠的方法便是育成了。在每一章刚开始的序幕部分，比欧除了要作战斗的准备，还要去培养那些龙。到底龙是怎样培养的呢？其实不论什么东西：道具、药品、武器、防具等等，都可以给龙吃下肚，根据这些物品隐藏的属性，龙便会成长并发生变化。听上去好象很简单，然而每一条龙都拥有近 40 种变化，各种物品的属性亦千变万化，如果不有所了解，很可能培养出一只一无是处的龙来！不过，只要你根据本文来培养，要达到龙的最强状态——圣、暗亦不在话下！

****

为一级。

③"力"和"防"：STR 或 VIT 到达 25，便具有"力"或"防"的属性，如果"力"和"防"的数值一样，则"せいかく" 50 以上为"力"，49 以下为"防"。

④素早：DEX 以 25 为一级，该数值的高低关系到职业为"ライトアーマー"者的特技。

⑤魔力：MIND 以 25 为一级，该数值的高低关系到职业为"プチデビル"者的特技。

⑥"圣"和"暗"：火、水、雷三项数值都满100，"回"或"毒"中任一值满100，"力"或"防"中任一值满250；"回"比"毒"大时，属性为"圣"，反之，"毒"比"回"大时，属性为"暗"。

****

指令说明及要领

编成

前期工作准备结束后，选择"出击"，即进入部队编制画面。画面中共有八项指令：

1、へんせい：人员编制。前面已经提到过，玩者可以操纵六支部队，每支部队由四个人和一条龙组成。其中成员的组合占极重要的地位，甚至关系到能否赢得战争的胜利。一般来说，同一支部队中拥有两个或两个以上相同职业的角色，则其魔法或特技就会上升。例如：同一部队中有一个魔法师，使用一级火焰魔法要消耗10点MP，若有三个魔法师，同样是使用一级火焰魔法，同样要消耗10点MP，却可以达到五六级火焰魔法的效果。除此之外，角色的不同还会影响到其它各种数值，例如：一支部队中有三个重装战士（ヘビーアーマー）存在，虽然其防御力和攻击力会加强，但移动力会大大降低，这时，只要配给他们一位移动力很高的轻装战士（ライトアーマー），移动力便会大幅度提高。玩者应紧记，一支部队中千万不能有四个不同职业的角色，这样不仅无法提高能力特技和魔法，而且与敌人直接交战时亦不容易取胜。

2、ドラゴン：龙的编制。因为龙和人的关系十分密切，所以可以根据部队中的角色，来安排龙。举例来说：部队中若以战士系的角色居多，应配备一个有多种属性的龙，如此一来，战士就可以使用多种属性的特技；部队中若以魔法师为主，只要将火、水、雷三种属性极高的龙配给他们，那么魔法的杀伤力和级别便能大幅度提高；如果骑士是部队中的主力，攻击力数值高的龙可以提高他们的物理攻击。

2、道具表（因篇幅所限，不可能把100种道具都列出来，所以只能列出常用道具。不过，在游戏中会出现许多提示，因此只要掌握其规律，也就没有什么难度了。）

名称	种类	火	水	雷	回	毒	STR	VIT	DEX	MIND	?	かしこさ	したしさ
ロングソード	剑	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—
アイスブランド	剑	—	5	—	—	—	5	—	—	1	—	—	—
バトルアクス	斧	—	—	—	—	—	4	—	—	—	—	—	—
バーニングアクス	斧	5	—	—	—	—	6	—	—	—	—	—	—
マテじるしアノ	斧	—	—	—	—	—	2	1	1	1	-10	—	—
レイピア	小剑	—	—	—	—	—	2	—	2	1	—	—	—
セイレーン	小剑	—	—	—	12	—	4	—	3	2	—	—	—
ハルベルト	枪	—	—	7	—	—	3	—	—	—	—	—	—
コキュートス	枪	—	7	—	—	—	5	—	—	1	—	—	—
ロッド	杖	—	—	—	1	—	—	—	—	2	1	—	—
ファイアロッド	杖	8	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
ドラッグロッド	杖	—	—	—	10	—	—	—	—	8	1	—	—
プレートメイル	重铠	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—
アイスアーマー	重铠	—	12	—	—	—	—	5	—	1	—	—	—
ダイヤアーマー	重铠	—	—	—	12	—	—	7	—	1	—	—	—
マテじるしヨロイ	中铠	—	—	—	—	1	—	5	1	—	-10	—	—
レザーアーマー	轻铠	—	—	—	—	—	—	2	1	—	—	—	—
アイスジャケット	轻铠	—	4	—	—	—	—	4	1	1	—	—	—
フレイムベスト	轻铠	3	—	—	—	—	—	6	1	1	—	—	—
シルクローブ	服	—	—	—	1	—	—	2	—	1	—	—	—
ガイアード	服	2	2	2	—	—	—	3	—	2	—	—	—
ドラッグ	药	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
ハイドラッグ	药	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—
マジックジン	药	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	—
リタンシブル	药	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ばんのうやく	药	—	—	—	—	—	—	—	—	—	-10	—	—
ばんのうやく SP	药	—	—	—	—	—	—	—	1	5	-10	—	—
ほのおのくさ	道具	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
こおりのくさ	道具	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
いかずちのくさ	道具	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—
どくのくさ	道具	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—
いのちのくさ	道具	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	—
だいちのくさ	道具	1	1	1	—	—	—	—	1	1	—	—	—
こうかいにつし	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	—
しゆうさいノート	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8	—
むずかしほん	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	10	—
てんさいノート	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	14	—
エッチぱん	道具	—	—	—	—	—	14	—	1	1	1	-10	—
どくどくキノコ	道具	—	—	1	—	—	—	—	1	—	2	—	—
けばけばキノコ	道具	—	—	—	—	1	—	—	—	1	5	—	—
ぐろぐろキノコ	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	—	1	—	—
あまいワイン	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	5
あまいおもいで	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	16	—	—	38
あまあまハニー	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	5	—	—	22
てづくりクッキー	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	1	1	—	8
たんすのアレ	道具	—	—	—	—	—	—	—	10	10	1	—	12
しっぱいクッキー	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	-15
うにうじ	道具	—	—	—	—	5	—	—	1	10	20	—	—

3、じょうほう：道具的整理。该指令主要是让玩者观看一下现有的道具及其作用。

4、そうび：装备。武器的装备。

5、マップ：地图。观看战场，了解敌军的配制情况。

6、しゆつげき：出击。

7、よりみち：练习。从第六章开始，便会出现这一指令。游戏为你提供了两个练习版，练习版会根据我方人员的级别来配制敌军，且每次的配制都会不一样。喜欢练功的朋友们，又有了好去处。

8、てきせい：自动编制。由电脑来进行部队的编制。

战斗

大凡玩过《梦幻模拟战》之类游戏的朋友们，对BL的战斗系统应不会陌生：传统的2D版图，回合制作战方式，魔法是在地图作上直接攻击，敌我双方部队相遇，立刻切入侧面视点的战斗画面。X键查阅角色的具体情况，START键调出的菜单中有"行动终了"、"储存"和"系统设定"。在版图上出现的指令如下：

1、いどう：移动。

2、フィールド：魔法。因为一支部队中有四位成员，所以有时会让你选择由哪一职业来使用魔法。

3、ドラゴン：龙。龙与人的最大区别大概就在于龙是自由行动的，玩者并不能直接控制龙的行动，只能对龙下达三种指令，剩下的就盾这条龙是否聪明了。

①こい：来。向自己所在的部队移动，这也是最常用的指令。部队走到哪儿龙就跟到哪儿，如果离敌方较近时，它便会自动进行攻击或使用魔

法。

②いけ:去。深入敌阵,只要到达攻击范围后即展开战斗。如果敌人众多,这一招并不可取,因为这很容易让龙遭到围攻。

③まて:待机。让龙在部队的后方待机,若龙的体力不足或不想让它参加战斗时,大可用到该指令。

4、パーティー:查看状态、使用道具及武器的装备。

5、しゆうりょう:终了。本单位行动终了。

地形系统

本节目共有30种地形,众所周知,SLG中的对地形的利用会直接影响作战的效果。而本节目中很多地形是可用魔法或特技来改变的,下面便作一简单介绍。

1、"桥"用破坏技或雷属性魔法可变成"川"。

"川"用水属性魔法可变成"冰"。

"冰"用火属性魔法可变成"水";"水"用水属性魔法会变成"冰"。

2、"森"用火属性魔法可变成"火区(炎上中)"。"炎上中"用水属性魔法可变成"焦土"。

3、"炮台"及"建物"用破坏技或雷属性魔法可变成"瓦砾"。

4、"毒沼"用回复系魔法可变成"沼"。

5、"溶岩"用水属性魔法可变成"岩"。

6、"山地"用地属性或雷属性魔法可变成"荒地"。

文/雪鹰　责编/KING

全部十一种职业特殊能力大公开!

比欧(ビュウ)——攻守兼备的最强剑士クロスナイト

クロスナイト的特殊能力			
フレイムヒット	敌全体"炎"的伤害	アースヒット	敌全体"土"的伤害
アイスヒット	敌全体"冷气"的伤害	セイントヒット	敌全体"圣"的伤害
サンダーヒット	敌全体"电击"的伤害	ダークヒット	敌全体"暗"的伤害
ポイズンヒット	敌全体"毒"的伤害	うにうにヒット	敌全体大伤害
ドラッグヒット	敌全体的HP吸收	?ヒット	敌全体大伤害

鲁姬亚(ルキア)——素早力优秀的轻装战士ライトアーマー

ライトアーマー的特殊能力			
フレイムタワー	敌全体"炎"的伤害	アースタワー	敌全体"土"的伤害
アイスタワー	敌全体"冷气"的伤害	セイントタワー	敌全体"圣"的伤害
サンダータワー	敌全体"电击"的伤害	ダークタワー	敌全体"暗"的伤害
ポイズンタワー	敌全体"毒"的伤害	うにうにタワー	敌全体大伤害
ドラッグタワー	敌一体HP吸收	?タワー	敌全体大伤害

森达克(センダック)——召唤神龙的魔法使者ワーロック

ワーロック的特殊能力			
ビンゴ	己方一人"强化"的魔法	ユルムンガルド	敌全体"土"的魔法
なぞのまほう	敌全体"无属性"的魔法	ヒューベリオン	敌全体"无属性"的魔法
ヴァリトラ	敌全体"无属性"的魔法	バハムート	敌全体"炎"的魔法
リヴァイアサン	敌全体"冷气"的魔法	アレキチャンダ	敌全体"无属性"的魔法
ガルーダ	敌全体"无属性"的魔法	?	他的数种召唤魔法

泰乔(タイチョー)——力量与体力优秀的重装战士ヘビーアーマー

ヘビーアーマー的特殊能力			
フレイムブース	敌一体"炎"的伤害	アースブース	敌一体"土"的伤害
アイスブース	敌一体"冷气"的伤害	セイントブース	敌一体"圣"的伤害
サンダーブース	敌一体"电击"的伤害	ダークブース	敌一体"暗"的伤害
ポイズンブース	敌一体"毒"的伤害	うにうにブース	敌一体大伤害
イラッグブース	敌一体HP的吸收	?ブース	敌一体大伤害

拉修(ラッシュ)——能力平均的战士ナイト

ナイト的特殊能力			
フレイムパルス	敌一体"炎"的伤害	アースパルス	敌一体"土"的伤害
アイスパルス	敌一体"冷气"的伤害	セイントパルス	敌一体"圣"的伤害
サンダーパルス	敌一体"电击"的伤害	ダークパルス	敌一体"暗"的伤害
ポイズンパルス	敌一体"毒"的伤害	うにうにパルス	敌一体大伤害
ドラッグパルス	敌一体HP吸收	?パルス	敌一体大伤害

马迪莱特(マテライト)——使用灵力的战士パレスアーマー

パレスアーマー的特殊能力			
インスパイア	敌一体"雷"的伤害	——	——
うにうにパイア	敌一体大伤害	——	——
?パイア	敌一体大伤害	——	——
——	——	——	——
——	——	——	——

梅洛迪亚(メロディア)——使用攻击魔法的魔法使者ウィザード

ウィザード的特殊能力			
フレイムゲイズ	敌一体/全体"炎"的魔法	アースクエイク	敌全体"土"的魔法
アイスマジック	敌一体/全体"冷气"的魔法	ハレーゲイザー	敌全体"暗"的魔法
サンダーゲイル	敌一体/全体"电击"的魔法	ハルマゲドン	敌全体"圣"的魔法
バイオニクス	敌全体"毒"的魔法	なぞのまほう	敌全体"无属性"的魔法
ヒルドラッグ	敌一体HP的吸收	うにうにま	敌全体"无属性"的魔法

利维(レーヴェ)——间接攻击得意的持枪战士ランサー

ランサー的特殊能力			
フレイムダスト	敌全体"炎"的伤害	アースダスト	敌全体"土"的伤害
アイスダスト	敌全体"冷气"的伤害	セイントダスト	敌全体"圣"的伤害
サンダーダスト	敌全体"电击"的伤害	ダークダスト	敌全体"暗"的伤害
ポイズンダスト	敌全体"毒"的伤害	うにうにダスト	敌全体大伤害
ドラッグダスト	敌全体HP的吸收	?ダスト	敌全体大伤害

佐拉(ゾラ)——对回复魔法得意的魔法使者プリースト

プリースト的特殊能力			
ホワイトドラッグ	己方一人/全体回复魔法	スターフォール	敌全体"土"的魔法
クリーンアップ	己方一人的状态异常回复	ビッグバースト	敌全体"圣"的魔法
スリーピン	敌一体"睡眠"的魔法	インフィニティ	敌全体"暗"的魔法
エクソイズム	敌一体"死"的魔法	なぞのまう	敌全体"无属性"的魔法
リターンライフ	战斗不能的己方一人复活	うにうにま	敌全体"无属性"的魔法

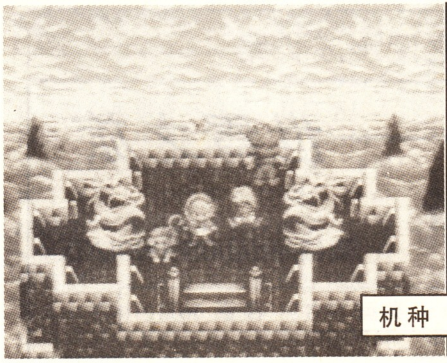
毛纽(モニョ)——用舞蹈攻击敌人的精灵プチデビル

プチデビル的特殊能力			
デビルダンス	不知会发生什么	みんなダメージ	己方全体大伤害
いじけダンス	不知会发生什么	てきだけかいふく	敌人不能回复HP
れげえダンス	不知会发生什么	みんなぜんかい	己方全体的HP全回复
MPダメージ	用MP换敌人的伤害值	みんなゲロゲロ	己方全体的HP变为1/2
みんなかいふく	己方全体的HP回复	?	他的数种舞蹈攻击

谜一般包括十种的职业アサシン

アサシン的特殊能力			
かとん	敌全体"炎"的魔法	じらいや	敌全体"土"的魔法
すいとん	敌全体"冷气"的魔法	チャクラ	己方全体的HP回复
らいじん	敌全体"电击"的魔法	いあいぎり	敌全体立即死亡
あんさつ	敌一体立即死亡	うにんぽう	敌全体大伤害
まやかし	敌全体HP吸收	ありゅう	敌全体大伤害

Bahamut Lagoon
バハムートラグーン



粉墨登场，再展雄风！

财宝猎人 G

责编/SHADOW PHOENIX

机种 SFC　厂商 SQUARE　类型 A·RPG　容量 24M

财宝猎人堂堂登场，众魔头受死吧！

大作频频的史克威尔公司在 95 及 96 年度真可谓一显英雄本色，从《时空之旅》、《圣剑传说 3》、《浪漫传说 3》到最近的《圣龙传说》玩家们从中已领略到史氏 RPG 的王者风范了吧！

又是一个神话 RPG，魔族潜住的暗黑帝国向人间界与妖精居住的树之王国展开疯狂的侵略，人间英雄与妖精们为了恢复和平景象，找回主人公父亲失落的冒险手帐，寻找传说中封印暗黑势力的秘宝展开又一次冒险旅程。



故事的主人公，意气风发的莱特



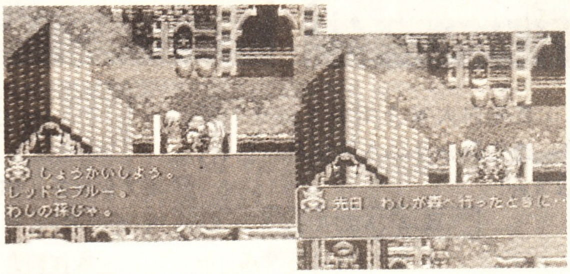
莱特的弟弟，自小酷爱机械系统的布尔



谜之少女，拥有坚毅性格的琳



琳的宠物，可爱的朋卡．

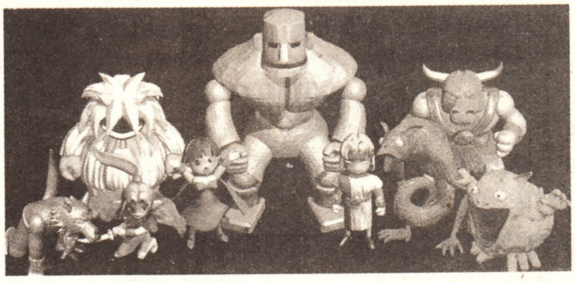


▲森林深处的街巷中也会有人出现的，别忽视与他们的对话呀。

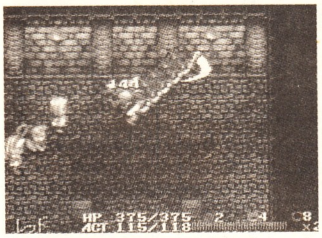
全新的 CG 画面及系统！

游戏中导入了最新 CG 技术描绘之 3D 角色，战斗也导入了新系统"ACTION POINT BATTLE"令之更为有趣。总之，这款 RPG 会让你有一种前所未有的新体验。另外游戏中的魔法及武器均有浓重的史氏味道。根据各人修炼生长不断修得各种新的奥义及魔法，到时威力无穷的究极兵器及魔法会让你再一次感到 SQUARE 的 POWER 的！

游戏中还会有些迷你游戏让你在心情澎湃之余"休闲"一下，到时就会知道了。与同伴一起赴汤蹈火，向邪恶打出绝命一击，在新的世界中探宝除魔吧！



▲用 CG 描绘的敌之邪恶兵团图鉴。



▲莱特奋起一剑，带着残像将敌人一击毙命，(哇，阿修罗闪空?)

▼主人公得意的豪快剑技，看——周围的 4 名士兵小命难保了！



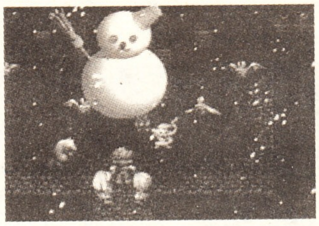


▲琳的回复系魔法，召唤 3 位天使为正义小兵团疗伤。

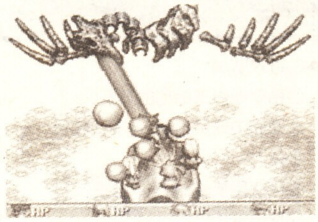


▲极为华丽的"铁之鸟"，类似《FF》中的飞空艇。

古今怪物汇集一堂！



▶恐怖的敌人城堡内居然还有可爱的雪人哟。



▶空中的断骨龙是否是来自侏罗纪呢？



足球小将之漫漫成长路

天使之翼 J——世青之旅

修炼攻略

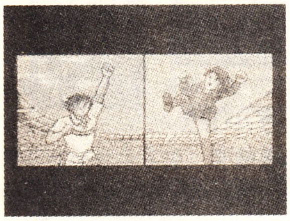
责编/SHADOW PHOENIX

机种 SFC	厂商 BANDAI	类型 STG	容量 16M

作为体育题材的著名漫画版游戏《天使之翼 J》再次出动，是根据高桥阳一先生的“世青篇”为蓝本改编的，来吧，GOAL!

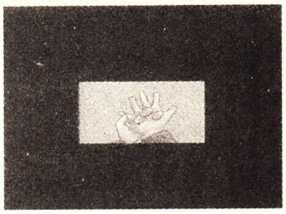
OK, WINBELONGSTOYOU!

大空翼重出江湖　无敌完全制霸!









指导篇

首先向大家介绍一下游戏的菜单、操作简介及日本队球员一览表，Let's go!

菜单 (MENU)

エピソードモード:故事模式

コンティニュー:接关,继续

ニューゲーム:重新开始

VS モード:对战模式

*（玩家可从 6 队中选其中一队作友谊赛。另外在模式选择画面中按着 L、R、X 键，再按 A 键选择，即可选用“WORLD TEAM（世界队)”和荷兰队。

オプション:OPTION

*(选择时间,听 BGM 或音效等)

操作简介(普通技)

I:进攻

(A)ロングキック 长传(后)

(A)シュート　射门(前)

(B)パス　传球(前、后)

(B)センタリンダ　传中(前)

(X)フェイント　假动作(前、后)

(X)ワュイント　ONE－TWO

撞墙式二过一(前后)

(Y)あがる　全体压上(前、后)

(Y) キャプテン　队长呼唤，把队长叫来身边(前)

Ⅱ:防守

(A)タックル　铲球(前、后)

(A)チャージ　冲撞(前、后)

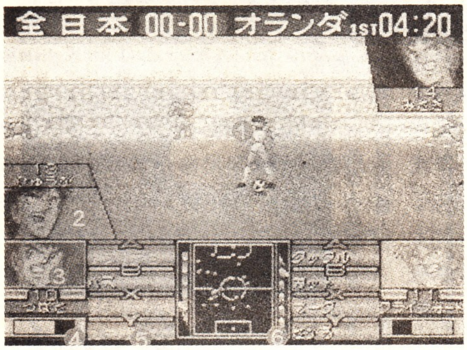
(B)カット　抢球(前、后)

(X)マーク　紧盯对手(前、后)

(Y)さがる　全体回防(前、后)

(Y)キャプテン　队长呼唤 (前)

注:前(前半场)　后(后半场)



▲①进攻队员
②希望你传球给他的球友
③控制中球员脸谱、名字及编号
④体力
⑤可使用技表(A 表示必杀技)
⑥球场雷达

日本队球员一览表

中文译名	日文名	中文译名	日文名	中文译名	日文名
森崎	もりざき	井泽	いざわ	早田	そうだ
岸田	きしだ	反町	そりまち	佐野	さの
泽田	タケシ	翼	つばさ	次藤	じとう
石崎	いしざき	来生	きすぎ	和夫	かすお
高杉	たかすぎ	松山	まつやま	政夫	まさお
三杉	みすざ	日向	ひゅうが	葵新伍	あおい
泷	たき	岬	みさき	新田	につた
若岛津	わかしまづ	若林	わかばやし		

新队 RJ7 (REAL JAPAN 7)
弓仓(ゆみくら)
吉川(よしかわ)
冈野(おかの)
坂木(さかき)
浦边(うらべ)
山田(やまだ)

必杀技

(1)百发百中:利用懂得冲力射球的球员(翼三杉)跑到刚过了半场的左端或右端，当有足够体力使出冲力射球时，便……(100% EXCELLENT)

(2)角球攻击:游戏中左方角球有很高命中率。方法是先把角度调到最小，然后按 A 传中，再按下键并连按 A 键，则会有球员跑上来攻击了。

攻略篇

第一章　影之全日本RJ7!

正当日向小次郎表示加强与队友合作以夺取世青杯冠军，且决不加入任何一支J联盟队伍时，若岛的离队及若林的受伤令众人阵脚大乱。更是祸不单行，以茂贺港带领的REAL JAPAN7又来挑战日本青年军……要全胜的话一定要击败他们呀！切记日向要储气到26点以上使用新猛虎射球才有绝对的把握。对于能力较低的球员，带球至禁区附近再传中给皇牌球员作倒钩式进攻更为有效。好好把握必杀技能源，并防守得当，便EASY WIN了！

密码　GALKALKA

第二章　太阳王子　葵新伍

活跃在意大利足坛的葵新伍经过2年的刻苦锻炼，成为名队国际米兰的主将。对决强敌ユベリーネ(?)，游戏中国际米兰的球员普遍较弱，只有葵新伍一员猛将，由于其之必杀技“新干线射球”所需体力甚大，所以一人完球后便要改用传中射门。好好守稳，尽量造点球吧，获胜机会会很高。

密码　EIGKALHB

第三章　足球改造人　辛坦拿

翼率领的巴西圣保罗球会终于与多年宿敌法国之林明高决一雌雄。翼与号称“神之子”的辛坦拿展开宿命决战，一定要赢。建议用必杀技先进一球后趁回复体力时间用传中法不断进攻。注意最好由翼策动攻势！GO！GO！GOAL！

密码　AIDKLDC

第四章　死斗！亚洲首循环赛事

翼回国后，鼓起沮丧球员的斗志后便进入了亚洲预选赛，与台北、关岛及泰国三队交战。前2队均大有胜算。对泰国时，只需利用第一章被打败而不需离队的RJ7的队员，用必杀技不断得分。到体力不足时回防即可。

密码　AJJLDLPB

最终章节　激战！世界的对决！

打败泰国后，正准备迎接第二循环赛。素有“皇帝”之称的史奈达告之世界球星队将与日本军团作一场“梦之对决”友谊赛。其队中猛将如云，只要利用与对付泰国队同样的办法便可大获全胜。

密码　ALCLDLGC

特殊章节　无敌！橙色军团

曾两度惨败在荷兰脚下的日本队今朝重新组队，以完整阵容出师……本场比赛是必须在以往各场均取胜才能参与的。来吧，看你还无不无敌！

余下章节　谜??

（有或无待玩家自己侦查）

喜爱足球，特别是喜爱《天使之翼》的朋友们，一起披挂上阵，做一名天下无敌的足球小将吧！

下面向大家展示的是：必杀技大图鉴（后面数字为所要消耗的体力），请大家刻苦修炼吧！



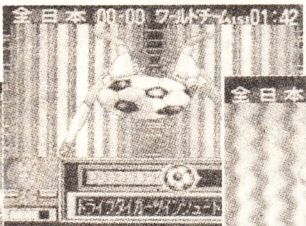
滑翔冲力射球　26
フラインゲドライブ



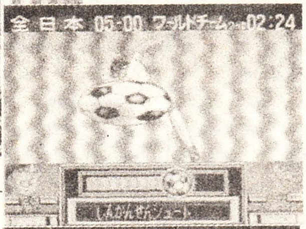
倒钩　32
ドライブオーバーヘッド



双子射球　18/人
ツインシュート



猛虎双射　22/人
ドライブタイガーツインシュート



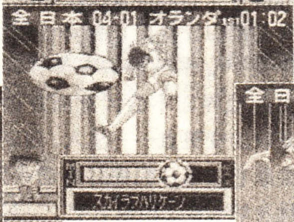
新干线射球　29
シンカンセンシュート



新猛虎射球　26
ネオタイガーショット



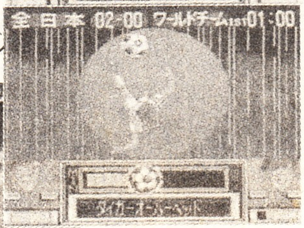
倒挂猛虎射球　32
タイガーオーバーヘッド



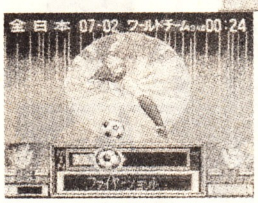
空中台风射球　25/人
スカイラブハリケーン



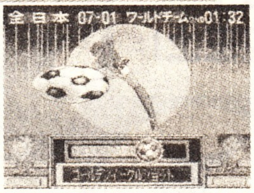
空中双子射球　29/人
スカイラブツインシュート



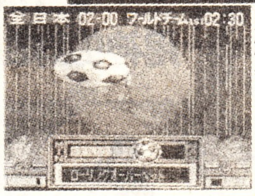
火龙射球　29
ドラゴンシュート



ファイヤーショット
火焰射球　29



ゴールデンイーグルショット
黄金之鹫射门　32



ローリングオーバーヘッド
回旋倒钩　20



バタフライシュート
蝴蝶射球　24



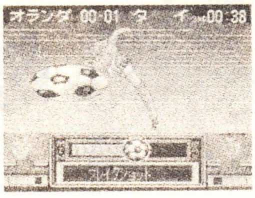
セパタクローシュート
毽球射门　20/人



シザーズスパイク
剃刀射门　20/人



ローリングスパイク
回旋空袭　26/人



ブレイクショット
破坏射球　26



纹章再现　圣战风云

《火炎之纹章——圣战之系谱》

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

责编/SHADOW PHOENIX

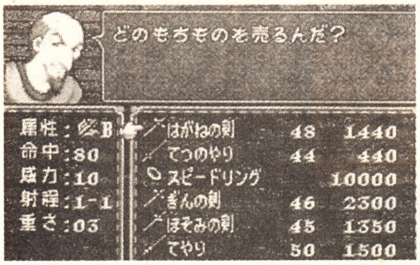
机种 SFC　厂商 NINTENDO　类型 S·RPG　容量 32M



▲拥有圣之地枪的枪骑士吉昂之系图。



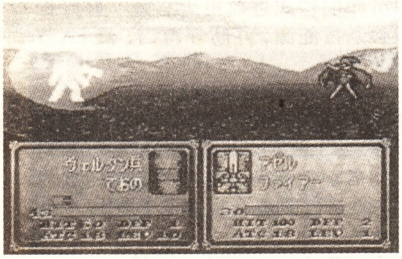
▲对话画面十分漂亮的呀，有些次世代的感觉吧！



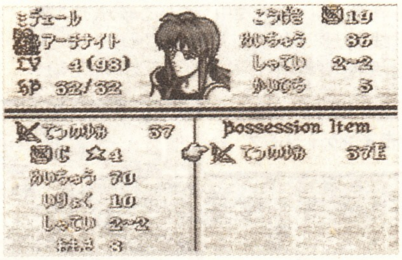
▲究竟什么样的武器才是自己的最佳拍档呢？

在FC及SFC时代获得巨大成功的《火炎之纹章》以其传说的战争故事和丰富的角色设定流传于世，自第一部于90年登场至今已有7个年头，但在玩家心目中它仍是一部不可多得的名作！

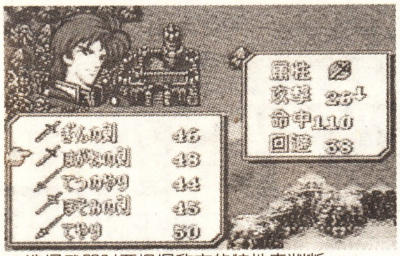
游戏中新增加了“诸神之系图”，分别为拯救多拉鲁大陆的12名神灵的化身，继承神氏血裔的圣战士们的各类宝物“系图”，让你充分感到神的力量和那光辉的圣战！还新加了重要系统“技艺”，分别有“个人技艺”和“兵营技艺”，到底是怎样的呢？从字面也了解一些了吧，待游戏上市后自己好好琢磨吧，权当留下一个谜请玩友自己去解吧！另外本游戏继承前作的所有优点，又以32M的大容量加入许多新要点：武器的相克性、角色的金钱拥有度、指挥官的支援效果、爱情对武器的注目度（？好奇怪吧！）、同盟军及中立军的登场等等许许多多，但游戏界面不会因此而复杂纷乱。谜般的变更点——注入，到底它会不会象它的前作们那样轰动业界，赢得玩友的心呢，相信它吧，一起期待它的来临吧！



▲途中协助主角作战的援军可是非常重要的啊！



▲装备武器一栏中会有显示此武器对你是否有利。



▲选择武器时要根据敌方的特性来判断。

集结圣战士，
用神的鲜血保卫王土！

圣战奇兵















96的秘宝，史克威尔来寻？

鲁多拉秘宝

ルドラの秘宝

简介天书

责编/SHADOW PHOENIX

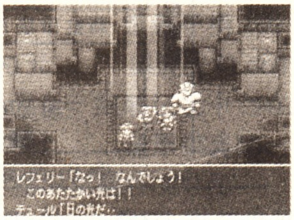
机种 SFC　厂商 SQUARE　类型 RPG　容量 32 M

史克威尔近期大作不断上市，令玩家有种"好游戏太多了，玩都玩不过来"的感觉，但史氏的RPG似乎固定了一种模式，虽说不断有新的系统加入，但史氏的神化风格和战斗，魔法等画面已让玩家有些腻了。话是这么说，但其出类拔萃的设计仍是会令玩家血脉沸腾的！

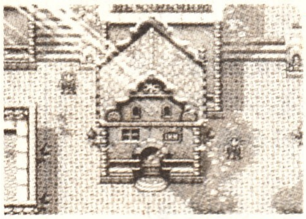
16日的极限 世纪末RPG的风采

游戏中在同一段时间内有不同主人公的3段剧情。以时间为联系方法，展开截然不同的壮阔传说，全部完成时，在你面前的第4段即最终章回出现。

旅行中的3天，会出现已污染的地上的大气，被不思议的蝶群净化的事件，作为这个"大气净化"的事件的目击者、听说的人、当事人而进入不同的情节。



情节1　主人公西昂:听说
西昂自武人之塔获胜并得到祝福时，沐浴到了长年享受不到的日光，从塔中出来时，与街人对话时可得知蝶群出现的消息。



情节2　主人公萨林特:蝶群的目击者
与导师索朗会面后的萨林特，回到自己的街巷时，突然出现了不知来自何处的庞大蝶群，萨林特此时即混迹在吃惊的人群中。



情节3　主人公莉泽:亲手放逐蝶群
世界上唯一空气清新的都市是巴贝鲁(贝鲁特？)但此日市长将蝶独占起来，　莉泽在贫民区孩子们的帮助下放逐了蝶群。

用言灵系统制造出最强魔法

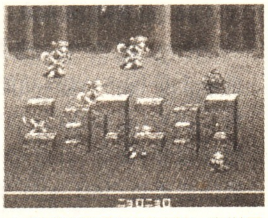
本作中，魔法是由玩者自己创出的，玩者任编的文字（6字以内）决定其属性、威力、消费MP、口头禅、恋人的名字，任何文字短语都有不同效果，如能发现其隐藏法则，你就能修得最强魔法。



▲看，在图中的"波涛"魔法的效果。



▲"波涛万丈"的效果比"波涛"如何，多试会发现隐藏的法则。



▲利用文字攻击的魔法，来学习日文单词吧！



达南神族
世界中存在的最接近神的一族，大约生存400年，世界最初繁荣的种族，距今约两万年前灭亡。



水栖族
达南神族灭亡后，在地面与海上生存的种族，下半身为鱼身，距今约1万6千年前灭亡。



八虫类族
于水栖族后登场的一族。好战份子，极力崇尚武士道精神，开发出各种武器与防具。于1万2千年前灭亡。



巨人族
其时代物质文明高度发展。拥有巨大顽强的肉体，适应各种残酷的环境，开发出更多的武器防具。于8千年前灭亡。

人间族
现在的中心种族，研究鲁多拉，与其他种族协力探访灭亡与再生的奥秘。一起为命运而奋争吧！



西昂：守护王城的勇敢战士，剧情1的主人公。好战、乱暴、鲁莽是其的致命弱点。



萨林特：剧情2的主人公，心静似水的考古学者和言灵师，喜对事物的真实情况进行深入研究。



莉泽：剧情3的主人公，善良的少女，对生物与自然有种不可思议的力量。是你喜爱的人物吗！



丹：一流的盗贼，迟迟登场的谜样的主人公，活跃于世界各地的一级搭档。

96 年新游戏 攻略大荟萃

本部拥有大量新的原版电脑游戏以及 PC 电脑、土星、索尼的原版游戏光盘如：街霸、虎之心、杀人月等。包装精美，价格十分低廉同时提供超任发行至今所有的游戏霸王种或博士种，买十送一，质量上乘、百日包换。

提供超任金手指密码集（卷一），拥有几百种经典游戏的金手指密码，每份含邮费 5 元。另有世嘉的经典智力游戏卡出售，随卡送攻略。

大量电脑 PC、32 位机、超任游戏节目的完全攻略手册，品种齐全，种类繁多。

索取资料，每种类型请付资料费 2 元。

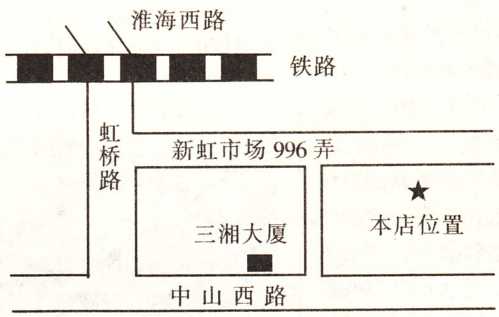
通讯地址：江苏南京 1204 信箱 402 分箱　徐　松（收）
邮　　编：210012
电　　话：(025)2413513 转 419 或转 519(宅电)

上海 GAME 霸王馆

1、世嘉土星及周边产品
2、3DO 主机、周边产品及软件
3、超任主机，磁碟机及所有超任节目
4、世嘉 16 位主体机
5、PC 游戏

本店宗旨：为广大电玩迷竭诚服务

地址：上海市长宁区虹桥路 996 弄新虹市场 52 号
BP：65371688 呼 71921　邮编：200051
电话：62124027　联系人：裴先生、徐小姐



注：可乘 72 路、113 路、224 路、73 路、双层 1 路公交车。

峰荣 GAME 游戏专营店

以优质换真诚　以真诚保信誉

主要经营

世嘉土星(S.S)VCD 功能　索尼(P.S)带 S 端子
松下 3DO(Ⅱ型)VCD 功能　SNK 机王 CD 机
超任原装(美版、日版功能)主机
超任磁碟机(16M、32M、34M)
世嘉 16 位原装、组装机　中英文电脑学习机
GB 原装、组装机　GG 原装机、电视接收器

周边设备

土星 V－CD 解码器　3DO V－CD 解码器
土星光线枪　3DO 光线枪
万能通用制式转换器　超任 CD 光盘机
各科多功能手掣、电源　超任＋世嘉摇杆手掣台

软　件

土星、索尼、3DO、机王 CD 光碟　超任软盘游戏节目
GG、GB 专用游戏卡　世嘉 16 位、任天堂 8 位游戏卡

继续承接高档游戏机改街机业务。

本店报价随市场行情变动，欲购时请事先电话垂询或函索价目表（超任节目单 10 元/套），异地批发可办理银行结算。邮购者款到即发货，遇有质量问题凭据一月内包换，本店商品货真价廉，服务周到，欢迎惠顾。

地址：湖南长沙市韶山路 41 号－6　邮编：410011
热线电话：(0731)－2221823　联系人：禹翔

盏友俱乐部　谁加入　谁受益

电话：0412－6411210

＊不交会费换卡：我部敢开游戏业之先河，独家开办交 50 元会费保值换卡活动，大多数玩友都能接受，对部分每年只换一、二次卡的玩友来讲，有点划不来，据玩友的反馈，在原有的业务基础上，现开办不交会费换卡，每个玩友每年只需交 18 元电脑档案费即可换卡，**免费赠送全年价格表（含二手货）**，无论在哪买的卡都以我部价格表为准，**前三次收价值总额 15%的换卡费，第四次以后每次收 10%的换卡费。**

＊交 50 元费，保值换卡：FC 卡以 RPG、SLG 卡为主。MD 卡应有尽有；价格表每月更新一次（**会员免费赠送**）先问价后换卡，暂付报价费 10 元；能顶会费回赠详细换卡方法，价格表。（参见第三期广告）

＊独家开办：花百元钱玩千盘卡，只限 MD 卡目录 5 元（参见第四期广告）

＊SFC 博士磁碟：5 元（片）邮费 0.7（片），10 片起邮**全部彩碟目录** 10 元，20 片以上回赠目录费量大面议，**质量问题保退保换。**

＊二手货市场：代卖、收购、中介

大量 MD 机 420 元（邮费 60 元），如果 XYZ 键小手柄每只加 35 元。300 多种 MD 卡均 60 元以下，买后永久保值回收、换卡。

备有详细换卡方法，价格表每份 5 元。成交后全部返还。

现金须邮局汇款，全部资料快件回邮。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号
邮编：114033　联系人：王恩超

湖南友联游戏中心

以真诚换信誉　以信誉保质量

硬件:

A:世嘉土星:2450元　送碟二片
土星记忆卡　350元　土星大摇杆　450元
土星原装手柄200元　组装手柄150元
土星方向盘600元　VCD卡(2.0版)1700元
土星原装光枪500元　组装光枪280元
B:索尼PS:2850元　送原装碟一片
索尼原装手柄255元　组装手柄160元
索尼手柄加长线　90元　原装光枪560元
索尼原装记忆卡300元　组装记忆卡200元
C:松下3DOFZ-10:2050元　送原装光碟一张
松下3DO+超任+世嘉三用摇杆270元
松下原装手柄280元　组装手柄130元
松下VCD卡1630元　原装光线枪　482元
D:机皇NEO-GEO　CD机:2800元　送碟二片
以上机种均随机送一个手柄（机皇送双手柄）
AV线、电源线、110V电源
（次世代机特快专递邮费80元）
（超任套机特快专递邮费80元）

硬件

E:超任美版+龙Ⅲ双用磁碟机:2280元
超任日版+龙Ⅲ双用磁碟机:2400元
世嘉Ⅱ型原装+龙Ⅲ双用机:2200元
超任美版+博士七代磁碟机:2400元
超任日版+博士七代磁碟机:2450元
超任套机均送两个手柄、双线火牛、
磁碟10片(超任、世嘉录碟每片4元)
超任磁碟游戏目录至32029索目2元
F:博士通用光碟机+4张光碟:1800元
博士七代专用光碟机+4张光碟:1650元
G:世嘉Ⅱ型(台产):570元　送卡一盒
世嘉Ⅱ型(原装):650元+送卡一盒
世嘉GG机:960元　送卡一盒
(世嘉机特快专递邮费50元)
H:GB机(原装):380元(特快邮费30元)
GB放大镜35元　GB扩音器45元
GB电　源20元　GB手　柄20元
GB皮　套30元　GB对打线30元

软件:(所有光碟特快专递邮费1-5片　15元)　(GB附件全套特快邮费20元)
A:世嘉土星光碟一律85元　如:龙之力量　B:索尼PS光碟一律40元　如:铁拳Ⅱ
C:松下3DO光碟一律35元　如:银河飞将Ⅲ　D:SNK机皇光碟一律80元　如:饿狼传说Ⅳ

拨打电话(0731)4427424　价格可能更???

以上光碟价格为零售价,品种繁多,未能详尽,来信免费赠送目录。
*凡在我中心购买次世代光碟机者,购碟一律享受批发价。
另有大量土星原装光碟,价格在150元左右,在我中心购土星机者,均可换盘。
*异地游戏机房主改装街机,批价特低,免费赠送街机转换卡。
只要将此卡插入28插内即可使用,让您省钱又省事。欢迎来人实地参观或来电洽谈!
随机购碟、购卡、购周边设备均只需付机器邮费。
外地玩友邮购机卡请在汇款单上写清回邮地址、姓名。机器价格+附件价格+卡带或光碟价格+特快专递邮费寄到我中心即可,款到三日内发货。如质量问题一月内包换,所有机器保修一年。

地址:湖南省长沙市蔡锷北路113号(友联游戏中心)邮编:410005
联系人:徐凛　传真:(0731)4416745　批发洽谈:01397310081



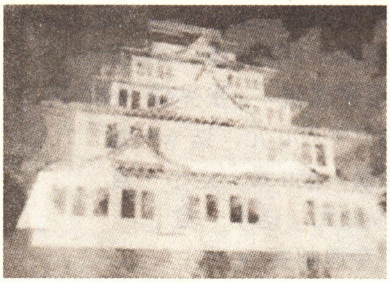
通天之阁　迎战邪恶

通天阁

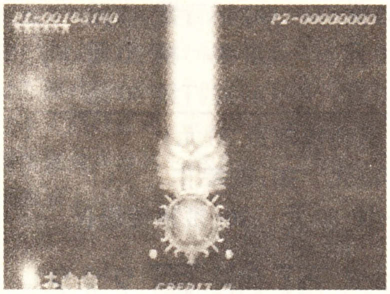
责编/SHADOW PHOENIX

机种 PS　厂商 SONY　类型 STG　媒体 CD－ROM

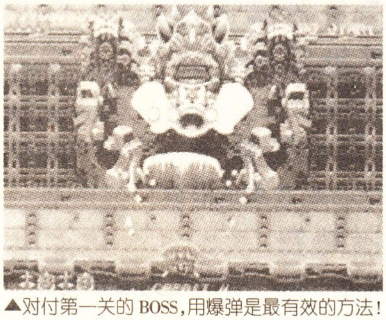
历来纵版射击游戏都是射击（尤其是飞机类）FANS心目中的宠爱。但自从次世代机冲击GAME江湖，3D的飞行游戏便充斥市场，相信许多玩家还是喜爱从前的那种模式吧（反正本人是《SONIC WINGS》的狂热者，哼，忍



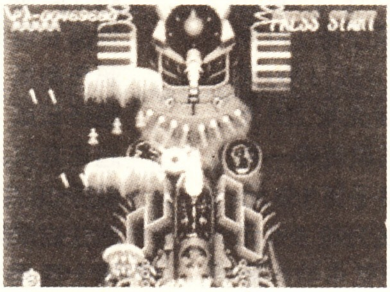
▲战火笼罩下的美丽的大阪城……



▲鬼神怒气集成光束，向敌人发射！



▲对付第一关的BOSS，用爆弹是最有效的方法！



▲第二关的大型战舰BOSS是很容易对付的。

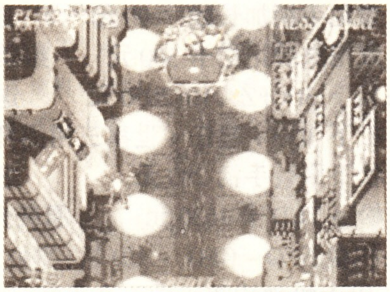
法爆炎龙……），此款《通天阁》便是！

日本的古都大阪，相传在古时日本它是与异世界连接之处。未来的某日，异世界发动了战争，此处成了侵略的目标。这时三位英雄斗士义无反顾地踏上征程，在古都大阪的上空与异次元战机们展开漫长的战斗，虽然敌机的精良装备实非三人始料所及，但为了全人类的命运，只有奋力迎战。

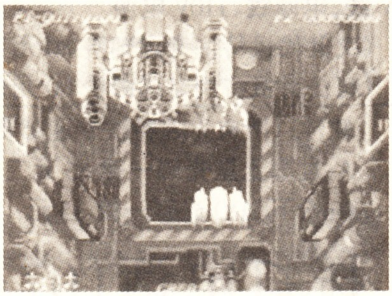
游戏的三款战机中，CRABER：唯一一部有扩散攻击的，且未POWER UP之前已有2门炮了，是适合初玩者的战机；KUI DAOREGGER：唯一一部有OPTION的战机，由于火力太猛，有时会令玩家眼花缭乱的呀！SHURINPPER：完全AUTO的战机，但攻击范围最窄，所以便会疲于奔命，功力不够的话，选用它前请三思。另外游戏中俗称的“保险”（即爆弹），此次以神佛的形态出现，攻击程度可不十分强悍啊！另一种“保险”是“集束”攻击，即紧追敌人不放，但范围有限的攻击。

游戏共5关，分别在空中、城中、街巷中、寺庙中及最终的通天阁中进行，全部都是大阪的名胜。4种LEVEL中最强的“MANIA”简直可以说是到了疯狂的地步，如果你是飞行射击狂人的话，那么一起来大阪的上空疯狂吧，CRAZY SHOOTING！

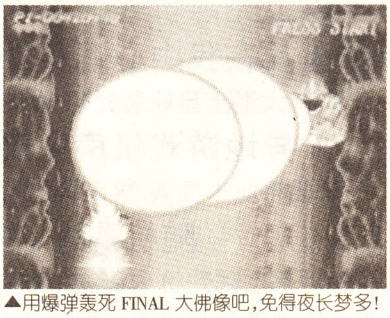
TWO－TENKAKU！



▲巷战中的中BOSS是一部十分可恶的电视机。

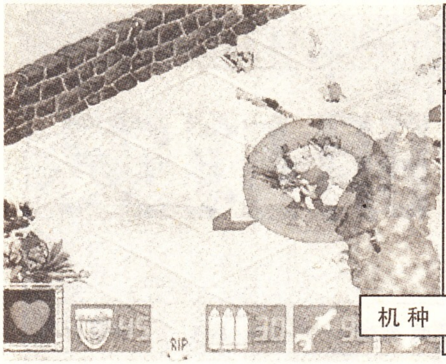


▲现代机械寺庙中的魔装铳舰！



▲用爆弹轰死FINAL大佛像吧，免得夜长梦多！

为了大阪　为了人类　Let's GO！



在3DO上感受许久未有的射击快感吧！

Q上尉

CAPTAIN QUAZAR

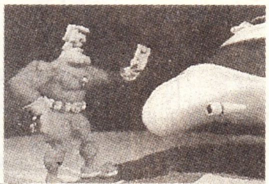
责编/SHADOW PHOENIX

机种 3DO　厂商 3DO　类型 ACT　媒体 CD－ROM

我们猛烈攻击，敌人纷纷死去…

作为次世代主机的先锋人马——3DO，似乎它口碑不佳，确实比起PS、SS，无论从机能还是软件上它似乎都是难以与之匹敌，但想想当初它刚面世时，《街霸Ⅱ X》所造成的轰动，就明白这只“马前卒”的威力了吧！

此次这款可双打的动作射击节目可以说为3DO挽回了些面子。它充满美式幽默的DEMO画面和疯狂的射击画面会令你再次兴奋起来，将尘封已久(也许？)的3DO重新派上用场的。我们英勇的QUAZAR上尉与他的战友为攻破邪恶的敌军司令部不畏牺牲，再次为正义而战！



▶上尉象个超人一样的来回徘徊。



◀「哇哇哇，我Q上尉又回来了！」

Q上尉的3大“弹药”



▲破坏力极大的武器，但飞行速度很慢，慎用！

▲攻击范围很广的武器，别炸到自己哟！

◀通常装备的攻击武器。

嫉恶如仇的正义战士再度向邪恶挑战

Q上尉是接到宇宙警察总头目的命令，为粉碎邪恶的多帕的阴谋而再次披挂上阵的。首先从沙漠的惑星出发，为阻止正在秘密运输的麻药行动，在宇宙各地围追堵截多帕的兵团，维持宇宙的和平。



▲这就是宇宙警察的总头目，样子可不怎么样，总有些Q版三岛平八的感觉，他正在进行分配任务的说教。

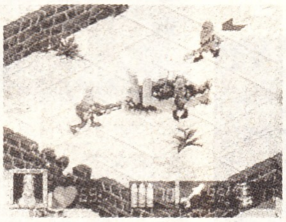


▶首先Q上尉乘机向惑星进发吧！



◀不让敌人的麻药流通！

▲用火箭铳将麻药输送通道炸个稀巴烂，看你还怎么在宇宙中为非作歹！



▲将敌军司令部破坏后，里面的人会怎样呢？(炸得象个猴子)

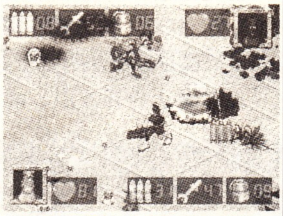
敌人的灵魂飞走了！



▲从打倒的敌人手中可得到重要的情报，比如BOSS的所在啦！

2人共同作战的快感！

2人一起玩动作游戏是自《魂斗罗》以来玩家们所喜欢的，此款游戏更是可以2人合战，但要注意对方的子弹呀(会打伤朋友吗？)一起与好友共同讨伐宇宙垃圾吧！



▲不知疲惫的Q上尉拉上战友一起为了完成宇宙警察总头目的任务而战斗着。



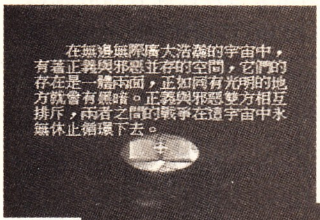
国产《光明力量》登场！

光明战史

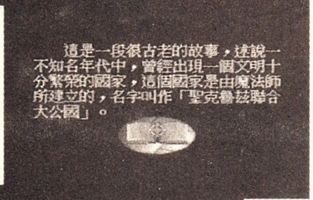
机种 A'CAN　厂商 敦煌　类型 S·RPG　容量 16M

责编/索冰

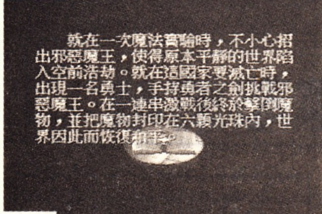
光与暗永远的对抗



光



明



战



史

圣克鲁兹王国曾是十分繁荣的国家，人类、妖怪、精灵都在那里和睦相处。一切都是以魔法为基础建立的，但正是在对魔法的开发中，埋下了日后混乱的因子。

皇家魔导士在召唤魔法的研究中无意间引来了邪恶的魔物，不过，这只巨大的三眼怪物刚刚展开杀戳，便被一位来历不明为老魔导士收养的小男孩身上发出的光芒所击溃，而这名小男孩便是日后的传说之勇者——洛特(与《勇者斗恶龙》相同的世界和传说?)。

成年的洛特，面对更为凶残的邪恶怪物勇敢作战，终于与魔王展开对决，这时在黑暗的天空出现了六颗发光宝珠，它们散发出神奇的力量帮助洛特战胜了对手。之后，洛特将魔物封印在光珠内，并将光珠散至各方，而他本人也消失了踪影。

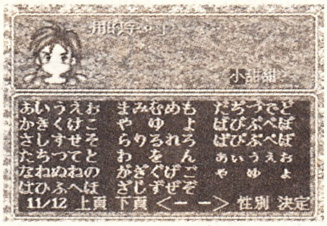
岁月流逝，又一场混乱正悄悄到来……



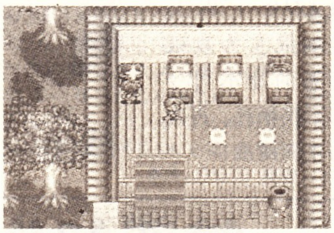
▲可以进行各种设定。

▼若是女性一上场便是 LV2。

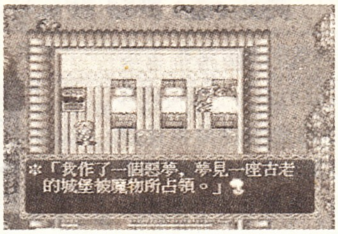




◀甚至可以用日文签名。



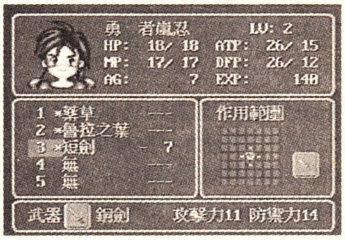
▶调查发光的地方！



◀收集情报很重要。

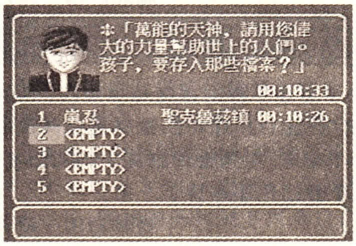
勇者洛特与邪恶魔王的决斗

电脑游戏的派生作品



▲在道具一项选择『使用』可以装备武器。

对《光明战史》，个人电脑的玩家都不会陌生，相信多数人都对它那明快的界面，优秀的效果记忆犹新，而这次的 A' CAN 版不仅是复刻，更加加入了许多新的要素，如注重故事性的 RPG 行动模式等。



▲不要忘记存档哦。

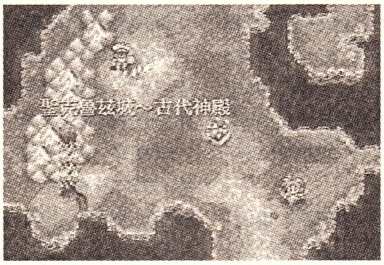
众所周知，《光明战史》在制作上参考了日本的 MD 版名作《SHINNING FORCE》的很多东西，而英文名称改成了“SUPER DRAGON FORCE”，有趣的



▲接受委托，出战。

是标题上在《光明战史》四个大字背后的“SUPER”，与《超级街霸》的“SUPER”写法及处理方式相同，不过，效果是蛮漂亮的。

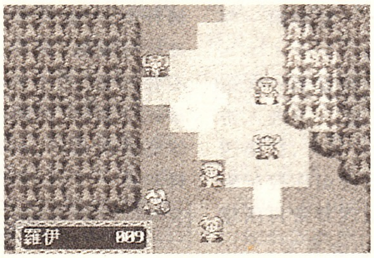
主角是可以自己进行设定的，性别、姓名都要由玩家指定，每次重新游戏并设定主角时，数值都会有所不同的，而对于签名系统，字库中从中文到英文及日文都有。所以，任何人都可以随意地输入自己喜爱的名称，但在



▲向目标前进吧。

全中文的游戏环境中，别人称呼你用的是英文或日文不也有些奇怪吗？

《光明战史》的世界有很多场所，主要分为城镇和战场两种，战场位于城镇之间的道路上或联系着剧情的关键，若是不能通过这些战场，就无法继续往下一个情节前进。而这些场所之间的行进是不需要时间的，只要在地图画面将一支羽毛从一处移至另一处即可。(《浪漫传说》的移动方式)



▲以行动力决定先后顺序。

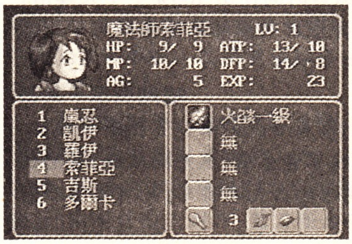


▲可爱的角色攻击进来可不含糊。

下面就该是大家最关心的战斗系统了，在地图的构成及移动方式上，本节目几乎完全与《SHINNING FORCE》相同，并且同样也是以速度来决定行动顺序的，而那时的指令菜单则完全使用了日本 MD 版作品的配置，连“攻击”、“咒文”、“道具”等图形指令都一样。主角也与“日本籍”的光明主角一样拥有撤退的魔法。至于作战时的画面，则有了很大的变化，由原先注重迫力的斜后方视角变成了《天使带国》或《亚鲁巴战记》型的侧面视角，这样倒也清楚，人物则以可爱版的形象出现。本作品中的武具及魔法道具种类极多是一大特征，武具由杖、斧、弓、刀、剑等多种系统组成，丰富程度多过《SHINNING FORCE，魔法及咒文，还有道具的极大丰富也为游戏提供了便利。

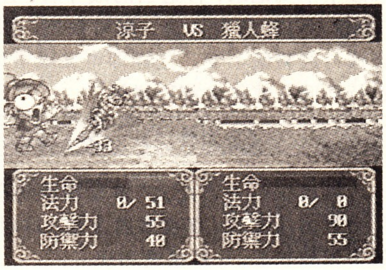
本节目的音乐和音效是相当出色的，尤其是背景音乐，在设定模式中有一项 BGM 欣赏，游戏中所有的乐曲都可以在这里选听，从中可以发现，无论作曲、编曲与合成都十分认真，这一点的确使游戏的身份提升不少（笔者一向不欣赏只有表面文章而不为玩家着想的 GAME）。

本作品在操作性上也让人满意。角色在町内行动时走路的感觉极为流畅，直行斜行均来去自如；再有，学习 SFC 而做的“L + R + SELECT + START”的手柄复位，一切都使它进入一部成熟作品的行列。



▲要仔细调查所有人的状态。

又一次光之勇者们的壮阔冒险，在 A' can 主机上展开！



秘技天地 秘技偏方

秘技售罄，只有偏方啦！

《龙珠 Z Ⅲ》 FC FP = 7

孙悟空不得心脏病法： 为了能让悟空与人造人战斗，有好几种方法。有一种比较简单方法（也是最残酷的一种），就是在与古拉（即克维拉）战斗并打倒它之前，除了孙悟空以外的人都死去。这样，在最终篇寻找人造人时，不但全体人员均会复活，而且孙悟空也不得心脏病了。此时若选择メニュ一项的アイテム栏，会发现特兰克斯给悟空治心脏病的药也不见了。

上海 钟敏

（**编者按：** 喂，你好！请找一下钟敏。……噢，你就是，你好你好！多谢你写信投稿，并对本刊进行的评价。而孙悟空如何能不得心脏病并参加最终战斗一直使许多玩友感到困惑。今蒙你提供秘技，让大家都受益。可你也太不够意思啦！明明说有多种方法，为什么偏偏只寄一条过来，赶快把其余几条也告诉大家吧！好了，今儿的电话就聊这么多吧，再见！）

《龙珠 Z Ⅲ》 FC FP = 8

加满 HP、KI 及仙豆的方法： 先在游戏中选择储存进度，按复位键，选データかんり中的をコピー复制第一项记录，再重复一次，复制第二项记录，然后选コンティニュー中的第一项进入游戏，接着再按复位键，再复制一次第一项记录，最后选コンティニュー中的任意一项进入游戏，便会发现仙豆及战士的 HP、KI 已经满值。另外，在第四关使用此法，可使贝吉塔以超级赛亚人的形态由你控制来作战。注意：此法系钻程序漏洞，不成功或出现异常再所难免，不要多次连续复制，否则原来存的进度也会丢失。

湖南岳阳 李珂

（**编者按：** 谢谢你提供的 FC 秘技，目前 FC 越来越难做了，希望大家都能多投 FC 的稿子。看到你能明白只有学习科学文化知识，才能更好地闯关，我很高兴。是的，打电玩只是我们的一种娱乐方式，既不能成为工作，又不能代替学习，而学习知识丰富自己才是闯关族首先应做的事情。）

《第二次超级机器人大战 G》 GB FP = 7

无限增加金钱、等级： 当过版之后在改造时记录，在下一版中不要记录，作适当的战斗后，让全体故意被消灭。GAME OVER 后按 A 键，即可在那一版重新开始，但所得金钱与经验值不变。这样即可无限增加金钱及等级，只不过行动回合数每次都要增加。

《圣剑传说》 GB FP = 6

乘鸟法：“そうだん”本是相谈的意思，但当主角拾到鸟蛋孵出鸟之后，鸟会跟着主角，这时使用可坐在鸟身上处于无敌状态，并且速度加快。

得到新的助攻物品和慢动作观看： 在拾到鸟蛋并孵出鸟来的那一个地方有一个村庄和一个城堡。进城堡，在后面的房子中有一个房子是有多间屋子的，进到第一个屋子中储存进度，然后关机；再开机读取程序，会发现房中多了一、两个魔法师；将之杀死后有时可得到一种新的助攻物品。用之使敌人变成雪人，永远不能攻击。将魔法师打死后所得经验值在当时是最高的 65 点。走到这个房子的最后一间屋子，可看到一个人坐在的一把椅子上，旁边有一只鸟，待能量槽满后，靠在鸟身上按着方向键不动，发射飞射武器（如斧头等），就可看见武器以很慢的速度飞出去，并看得到斧头飞出去时怎样转动的。

湖北沙市 方丹

《洛克人 5》 GB FP = 7

子弹加速法： 游戏中普通子弹的速度是很慢的，但只要“自杀”（GAME OVER）后选 CONTINUE，这样连续四次之后，到第五次再选 CONTINUE，主角会回到博士的实验室，一番对话后，你会发现子弹已比原来快了一倍。

吉林白山 李化

（**编者按：** 李化，看到你要给本刊投稿，真是太好了！对于来稿种类，一般没有限制，只要内容健康、知名度高的游戏节目均可投稿。此外，对于次世代机的攻略稿件，我们原则上不会刊登，而十六位机（尤其是 MD 主机）的稿件，我们会择优录取的，但切记要按杂志上的格式来写，希望才大。望你能多投稿件，而投稿之前最好与编辑部中的相应栏目编辑联系一下，以免误投。）

《魔强统一战》 MD FP = 5

快速发出超灵丸法： 在选择浦饭、幻海、仙水、酎时，发出超灵丸往往花费很多时间，且容易被躲开。在离敌人较远时输入↓↘→ + C 把灵丸蓄到最大，再按 C 键灵丸会消失，之后可在任意的时候用普通灵丸的招式发出超灵丸。另外，此招可中途放弃，灵丸蓄多大都可以，而积成超灵丸后，可增加灵力，如仙水达到可发超灵击时，可连续使用超灵击而不必等到灵力加满。

户愚吕（弟）的四连杀： 当擒住对手后，用上钩拳把敌手击向天空时，可向前跃起按 A 键重击，把对手击倒，这时户愚吕（弟）会向后滑，抓紧时间使出 100% 空中大爆落，如对手防住的话，可用指弹或爆肉钢体再次击倒对手。此连续技可使对损体力 30% ~ 35%。

福建长乐 吴健

（**编者按：** 吴健，你好！看到军人给我们来信并投稿本栏目，我很高兴。我曾经十分向往军营生活，然无缘从戎，甚感遗憾。我真希望我们闯关族也能出几名将军，你可要当个好兵哟！）

《信长之野望——天翔记》 SFC FP＝5

中途换大名法：依次选择“机能”→“终了”→“行方を见守り”，可将玩家操纵的所有大名交给机器操纵，此时按SELECT及START键即可。

巧用铁炮法：铁炮在城内效果不显著，应尽量与敌军进行野战，将铁炮队按雁行阵一字排开待机（按B键可调出菜单），若敌我不太悬殊的话，可不费一兵将敌全歼。

终极暗杀法：该秘技只要手下有一员武将会暗杀（能力不限），即可杀死敌方任何武将，方法如下：在非己方的城中找出一个战斗和智力两值较高的武将（例如织田、服部、风魔、上杉），然后派人去暗杀他，但在决定之前，将指示绿框移至“担当”一项，改变担当者，即可在敌城市中选择担当者，让该敌方武将作为暗杀担当者去暗杀自己或他的同僚。如进一步改变目标城，可暗杀所有敌方武将。

致富法：找到3个以上具有“弁舌”能力的武将（政治、魅力不要太低），在与商人交易时跟他还价，在不停的倒买倒卖中，可赚到数笔可观的“回扣”，与商人的友好度也逐渐增加，武将的政治能力也会增加（以上两值对价格有影响），形成一个良性循环。但要注意：①开始由于友好度和武将能力降低，可能会亏本，故必须具备一定的原始资本。②商人可能会拒绝还价甚至翻脸，应勤作记录。③交易结束时，应留下一点作军粮，否则一旦开战，后果可想而知。④本季度交易结束时应购进还是买入米应视当季米价而定（米价在0.5－1.1之间）。⑤用铁炮和马也可进行交易。⑥注意，军团里的钱最多只能达到6万，卖东西不要卖得过头。

南京　织田圣野

（**编者按：**你的秘技很好，有些狡猾之嫌哟。看到你很喜欢日本战国的历史，不知你有没有看过本刊专门介绍此道的栏目“人间五十年”？有什么意见和建议呢？也欢迎你投稿本栏目及“人间五十年”栏目。对于稿件登用于否的态度，似乎也不必策划什么“编辑部自爆事件”这样的极右行动，还是应当努力提高稿件质量，再接再励，对不对？另外，你问的《浪漫传说3》之雪人加入法已在今年的第四期中登出。）

《真·侍魂》 ARC FP＝4

奇怪的无影抓：选用加尔福特与莱茵哈特·锡克尔对战时，必须战至双方体力不足以抵挡对方任何一招时，让加尔福特站在离锡克尔两步距离左右，等锡克尔使出擒拿重摔（→←↙↓↘→＋重斩），而加尔福特则同时用蹲下重斩削他的双手，这时就会发生奇怪的现象：锡克尔中招毙命，加尔福特却被“空中怪手”提上半空，就等于被看不见的锡克尔使出擒拿重摔击中一样，然后倒地毙命。到下局时，双方的手脚都不能动用，加尔福特只能跑着出刀，站着则不行，而对手中刀后没有任何反应，但体力仍会减少，如此便能轻易取胜。这招要求玩者手急眼快，而且要时机得当，难度很高。

入地的对手：选用加尔福特，当打至对方体力不足被加尔福特的冲激忍犬破袭（→↘↓↙←→＋中踢）撞击一次时，看准对方斜向跳起而将要落地时，使用冲激忍犬破袭，让狗刚好撞上对方，对方便会被狗一直拖向后面，然后沉入地下。

柳州　河南三人组

《斩红郎无双剑》 ARC FP＝4

首斩破沙罗的点穴术：这招对每个人都有效，只看你能否把握好机会。与对手保持一定距离（一个鸫魂的距离），使出鸫魂（←↘↓↙＋C），然后跑向对手，当鸫魂刚好碰上对手时，使用友引（←↙↓↘→＋A），当成功后对手便会在原地打颤，可以持续约二十秒，足以等你蓄满怒气后使用超必杀技。

牙神幻十郎的连击技：这招使用修罗或罗刹皆可。一开始便绕到对手后面蹲下按C键，接着↓↙←＋A，最后站立按C键。如对手中了这招后通常只剩下十分之一的体力并且晕倒，再加上一记重斩便可结果其性命，最快可在剩89秒时结束。还有一招只限于罗刹，逼近对手蹲下连按D键，令对手防住，接着使用↓↙←＋A（按着不放），令对手防住，然后继续蹲下连按D键，这时对手必定防不住，等到弹上去的花牌落下砸中对手再给他一记重斩，那么对手的体力也就所剩无几了。这招如在对战时使用，经常是一招毙命，很可怕呢。

莉姆露露的16连击：这招使用修罗或罗刹均可。一开始便绕到对手后方并按B键，命中时再接着用冰之泉（冻结地表，修罗为←↙↓＋A，罗刹为←↓↙＋A），这招命中后再接着按B键，如此循环往复，只要对手转不过身，便可一招毙命。

柳州　河南三人组

（**编者按：**柳州的河南三人组(？)你们好，你们提供的街机秘技不错，希望今后能将更好的此类秘技提供给广大玩友。不过，你们是住在柳州的河南人还是住在某条河南岸的柳州人呢？你们问的关于《斩红郎无双剑》之壬无月斩红郎可以在SNK家用机和街机上选出来，本刊已在《'95典藏本》彩页中介绍，你可参看。）

《真·侍魂》 ARC FP＝4

桔右京的流光化影：在右京挡住对方的招时，如果刚好怒气蓄满，这时输入“残像踏前斩”（大、中、小皆可），并一直按住所用的脚键，即可发出“流光化影”向前快速滑行，如前方有敌手，则可以跟着发“六连剑”或“大苹果六连剑”，威力可达1.5倍，成功率为30%－70%。

桔右京的变化飞燕斩：一般右京在发出“飞燕斩”后会向前小跃，很容易给对方防住后反击。如果在地面（面向右时）输入←↙↓↘→↗↑↖＋斩，则在发出地上“飞燕斩”后向后跃，这样就无破绽可言（只要没被逼到角落里）。另外，输入←↙↓↘→↗↑＋斩可发出垂直跃起的“飞燕斩”，输入←↙↓↘→↗＋斩可发出向前跃的“飞燕斩”。此招须多加练习，如成功率达到80%时，则实用价值很高。

桔右京的实用连续技：在站立重斩的第二刀刚出时，跟着发出残像踏前斩，这招简单且实用。（注：如用重脚发残像踏前斩，则有70%的机会把对手击晕。）

牙神幻十郎的五连斩：空中垂直落下重斩＋站立向上重斩（或站立中斩）＋樱华三连斩，三连斩的第一斩要用轻斩，第二、三斩可用中斩或重斩，否则不能全中。（注：此连招如第二斩时用向上重斩则成功率为1%，笔者曾偶而使出一次，但如用中斩则成功率在70%左右。）

广东湛江　杨智荣

责编/风马

GAME大本营 1岁啦

玩大啦

周年庆 长宁店 双囍临门

新店揭幕 大本营长宁店

住在西区的玩友方便了！GAME 大本营进驻长宁区，继续发挥大本营优势，小到配件，大到整机，全方位为玩友们服务！

长宁店：娄山关路 507 号　　热线咨询：(021)62288433

二手货市场 大收购

手头紧的，玩腻味的，多余的，更新换代的，以旧贴新的……
参加世嘉卡大收购行动，安全又实惠！

徐汇店：天钥桥路 110 号 2 层　热线咨询(021)64691808 转 117

原版出租 仅需 1 元钱

非土星兵士而拥有土星之玩友，除可争取成为土星兵士外，可低消费享受土星原版新旧节目，每天仅需花 1 元，就什么都玩到啦！

静安店：镇宁路 452 号　热线咨询：(021)62519143　62519144

正宗可靠 保修 6 个月

便宜乎？可靠乎？真伪难辩！GAME 大本营所售博士 7 代磁碟机，系香港邦谷公司原装，凡属本营所售，均实行半年保修终身维修，大可放心！

静安店：上海镇宁路 452 号
咨　询：(021)62519143　62519144
邮　编：200040
传　真：(021)62136245
交　通：20 路　45 路　94 路

徐汇店：上海天钥桥路 110 号 2 层徐家汇维修中心内
咨　询：(021)64691808 转 117
邮　编：200030
交　通：地铁　57 路　15 路

长宁店：上海娄山关路 507 号天山中学旁
咨　询：(021)62288433
邮　编：200335
交　通：69 路 71 路 127 路 88 路 72 路

电脑·游戏机·游戏卡·磁盘·光盘

文/特工黄

你有这样的疑问吗？

编辑部常收到这类来信："超任的游戏磁盘和电脑用的磁盘完全一样，那么能在电脑上玩超任游戏吗？世嘉的游戏卡能不能在超任上玩？电脑光盘、世嘉CD、3DO光盘、土星光盘、PS光盘都是光盘，为什么不可以通用？…"

看来诸如此类问题一直困扰着一些玩友，特别是超任磁碟机，它一方面插在超任上起到代替游戏卡的功能，另一方面使用的又是电脑上用的3英寸磁盘，而且超任的游戏磁盘在电脑上确实能被识别，并可以在电脑上拷贝和存储超任磁盘游戏。说明磁盘内的超任游戏和电脑文件并没有什么两样，哪又为什么不能在电脑上玩呢？

游戏硬件和软件

要玩游戏必须的两个条件是什么？一是硬件，也就是游戏机，比如世嘉、超任、土星这类家用游戏机，而用来玩游戏的电脑也视为一种"半专业"的游戏机。二是游戏软件，也就是游戏程序，如超任游戏、电脑游戏。

由于各种游戏机的硬件机能各不相同，有八位的，有十六位的，还有三十二位甚至六十四位的，它们性能的好坏也各有不同，所以游戏软件必须根据对应的游戏机的硬件机能来制作，任天堂八位机的《街霸》和世嘉五代的《街霸》一眼就能看出好坏，两者完全不可同日而语。

正因为游戏软件是根据游戏机的机能来开发的，故游戏机不同，它们对应的软件也就不同，所以在一种游戏机上开发的游戏就无法在硬件性能不同的其它游戏机上运行。这也正是为什么任天堂的卡带不能放在世嘉机上玩的原因。

游戏软件和游戏载体

不少人都将游戏软件和游戏载体这两个概念混淆，游戏软件是指游戏的内容，也就是游戏程序，而不是指用来存储游戏程序的媒体（游戏载体），至于游戏程序存储在哪种载体上并不影响它的内容，超任游戏不管是存储在卡带中还是存储在磁盘中，它的游戏内容都是完全一样的，所以说超任既可以直接玩卡带中的游戏，也能通过磁碟机玩磁碟游戏。

至于其它游戏机的磁碟游戏或光盘游戏能在电脑上读取或存储，是因为这些载体上的数据记录格式能被电脑所识别，电脑读到的这些"游戏"只是单纯的数据信息，它们不是根据电脑的硬件特性来编写的电脑游戏程序，所以不可能在电脑上运行。

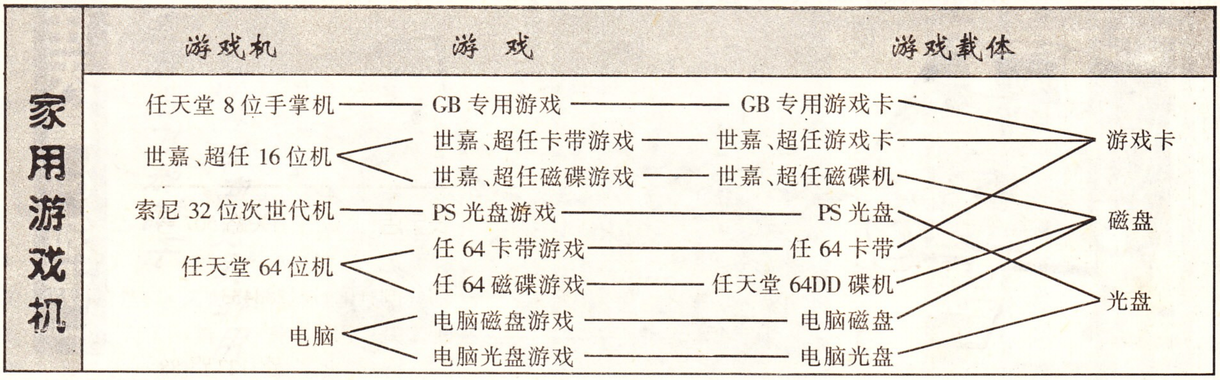
三种常用游戏载体

目前最常用的三种游戏载体分别是游戏卡、磁盘、光盘，它们各有各的特点。

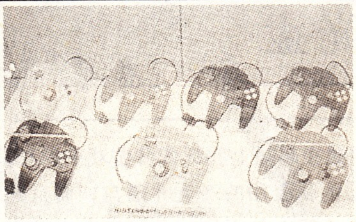
游戏卡：它将游戏程序固化在体内，不可改写，但读取速度快，不磨损，寿命长，16位及16位以下的游戏机大都采用它作为软件载体，但它的容量较小而成本又高，故需要大容量游戏的次世代主机大多不用它作为游戏载体。

磁盘：磁盘是电脑的主要软件载体之一，它上面的内容是能改写的，可将不要的资料抹去重新写入新的资料，但磁盘也有着容量小，易损坏等缺点，而且盗版问题严重，故家用游戏机都不直接采用它作为游戏载体，玩家需另购专用的磁碟机来支持后才能在游戏机上玩，一次性投资较大，今后任天堂64可能采用它作为辅助周边。

光盘：因为光盘有着的容量大，不可改写，不磨损等特点，故普遍用于多媒体电脑和次世代游戏机中作为软件载体，不仅可以记录游戏，还可以记录各种大型资料、数据，甚至活动画面和音乐，是一种较为理想的游戏载体，但读取速度远低于游戏卡是它的最大缺点。即将面世的任天堂64位游戏机之所以舍弃CD而采用卡带作为游戏载体也就是因为这个原因。



操纵器在前面



主机前面有四个用于接驳手柄的专用端子，确认手柄端子的方向后插入就没有问题，四个手柄端子从左到右分别为 1P，2P，3P 和 4P。



手柄的手感很舒适

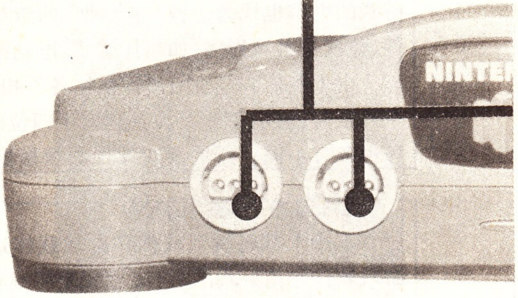
有了四个手柄端子，就可以方便进行多人对战，而且由于任天堂 64 有多种不同颜色的手柄发售，玩家可以根据自己的喜好去购买。

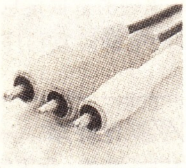
比如说 1P 用绿色手柄，2P 用黄色手柄，这样在游戏时就能方便的知道谁在操纵哪个角色，不象其它游戏机那样容易把手柄混淆。

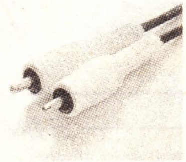


AV 输出端子在主机的背面

多功能 AV 输出端子在主机背面的左侧，可供连接三种不同的 AV 输出线，可以是单声道 AV 线，立体声 AV 线或是高画质的 S-VIDEO 线，玩家应根据自己电视的性能进行选择，如果用的是高档彩电，建议使用 S 端子来连接以获得最佳的效果。



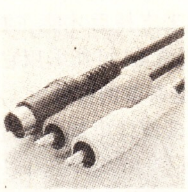


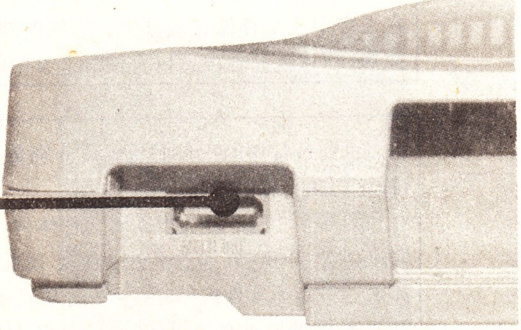


可以使用超任的 AV 线

仔细观察 AV 输出端子，会发现它和超任背部的多功能 AV 端子造型是一样的，实际上它们确实能够完全通用，所以原先超任的用户就不需要去购买新的 AV 线了，直接用用原来的 AV 线接驳任天堂 64 和电视即可。

和超任通用！



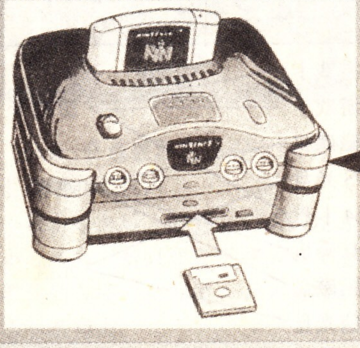


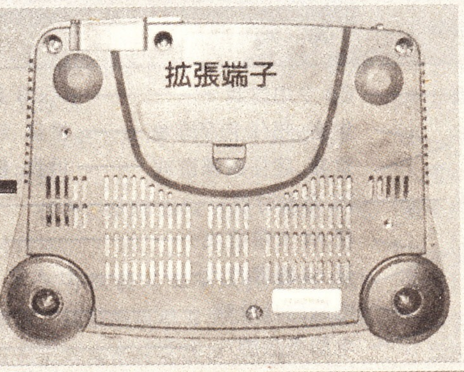
任天堂 64 知识一

底部的扩张端子将在年底发挥作用

在主机底面有什么呢？这儿藏着一个扩充端子，可用于接驳任天堂 64 专用的碟机 64DD(64 DISK DRIVE)。

64DD 是一种用于读取磁碟游戏的装置，感觉上和以前任天堂红白机用的碟机相近，预定将于今年年底发售，现在，支持 64DD 的游戏《塞尔达传说 64》已在制作之中，加上 64DD 后它将会有怎样的不同呢？





NINTENDO 64 虚拟体验

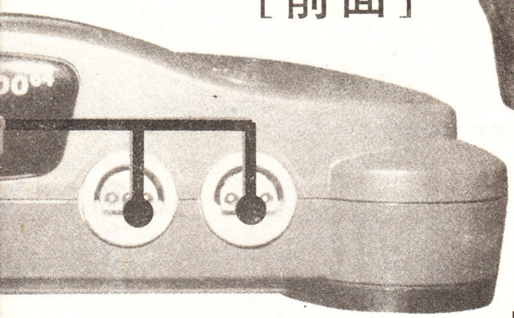
谁都想早一些得到这台主机，而事实上在任天堂 64 预定发售前主机已经问世，虽然大家都还没能实际接触过它，但可以通过我们下面的资料来模拟一下主机到手时的感觉，祝各位梦想成真！



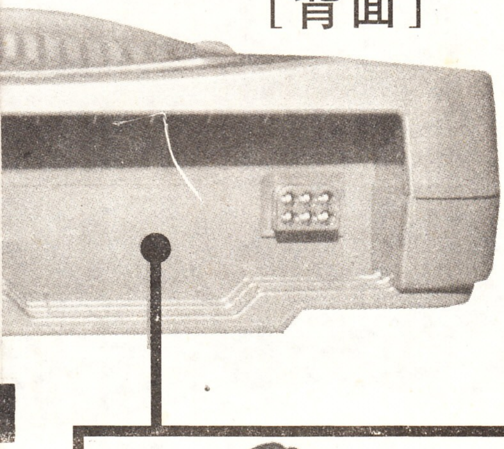
NINTENDO 64
96 年 6 月 23 日发售，
预定售价 25000 日元

3D 表现能力是其拿手好戏，令人惊异的 64 位处理能力和独特的操纵手柄成为玩家瞩目的话题，预定同时发售《超级马里奥 64》等两款软件。

[前面]



[背面]



步骤 1

首先连接主机的附件

拿到主机后，先仔细阅读说明书，然后连接附件，基本的顺序和超任差不多

■在主机的背面接驳交流电源匹配器

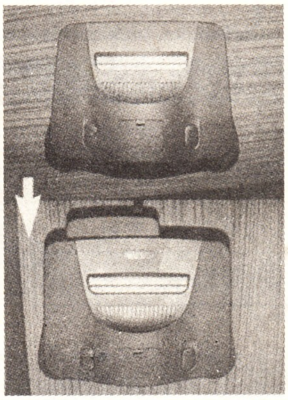
一般的次世代主机都采用了内藏式开关电源，主机能直接能接驳市电，而 NINTENDO 64 并不用这种方法，它用的仍是交流电源匹配器，但和超任用的变压器又有着较大的不同，最大的变更是将电源匹配从靠近电源插头那端移到了靠近主机这一端，它从主机背面侧插入，插入端比超任大的多，而市电插头则是小巧的标准插头。

将电源匹配器插于主机背部，再将电源插头插上市电插座，这一步就完成了。由于电源匹配器与主机接驳后就连为一体，故这种新的电源匹配器有着稳固，牢靠的优点，就是坏了也方便拆换。

从左边的照自可以看出电源匹配器是怎样接驳主机的，而右下方的照片上幅是接驳前的情景，下幅则是接驳后的状态，明显感觉主机又变大了，给人一种高档 AV 器材的感觉，一旦接好匹配器后今后就不用再动它了。



▲一手按住主机，另一手将电源匹配器插入主机背部即可



▶任何东西都没接时的主机

▶接上匹配器后的主机

外观引人注目

任天堂 64 知识二

Q:比起 32 位机来哪个更快?

A:关于任天堂 64 的速度,美国任天堂总部是这样回答的:“大约比 PS 快 2.5 倍”。

Q:开发中的软件有多少种?

A:目前世界各国正在开发的任天堂 64 软件共有 30 款左右,大多数是在企划阶段,96 年预计能发售 14 - 15 款软件。

Q:主机上面的扩张端子有什么用?

A:那是扩张主机本体记忆用的插槽,加上扩张记忆的装置后,就可以在玩游戏的时候,将游戏数据暂时记忆到扩张记忆之中,这样就可以大大提高主机的性能。

任天堂 64 有着 4M BYTE 的本体内存,是所有游戏机中最大的,加上这个扩张记忆后,相信难逢对手了。

Q:卡带的容量是多少?

A:标准的卡带容量在 64—96Mbit 之间,特别的超大作可能是这个容量的 2 倍或 3 倍,最大卡带容量为 256 Mbit,但考虑到价格,不大可能做这么巨大的卡带游戏。

另外,年底将发售的 64DD 碟机能支持 64 MBYTE(即 512 Mbit)的游戏,所以特别大的游戏不就可以用它来玩了吗?

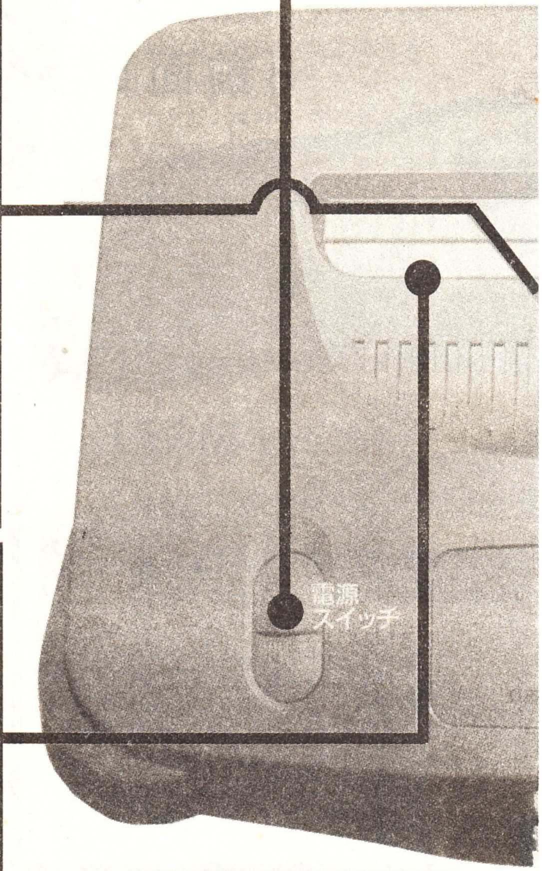
电源开关在这儿

电源开关位于主机上面的左下角,将它推到“开”的位置,就可以进入广阔的 GAME 世界啦!

3D 摇杆使用注意事项

使用 3D 摇杆时可不能着急,因为它和主机的电源开关有着密切的联系,只有将 3D 摇杆推向前方再打开电源,主机才能够识别方向摇杆,这样在游戏中才可使用 3D 摇杆,而直接开启电源进行是不能用 3D 摇杆的,这一点和世嘉 MD 的六键手柄有些相似(若按着“MODE”键开机 MD 六键柄就会变成三键的模式)。



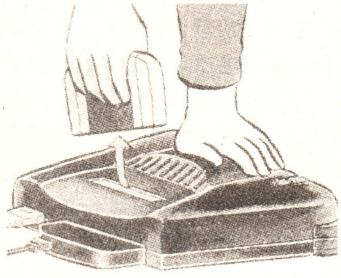


按复位键就能重新开始游戏

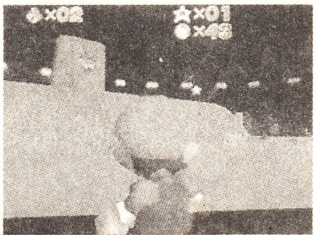
复位键在游戏中用处,即使对于在之前从没有玩过游戏机的玩家,从 NINTENDO 64 也应该认识到复位键的作用。

为了重新开始游戏,可以先关电源再重新打开电源,不过,只要按下位于主机上面右下角的这个复位键,就可以直接回到游戏的标题画面,这对玩家来说是很有实用意义的。

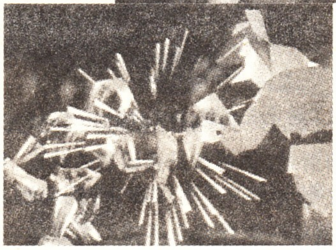
卡带怎样取出?



▲NINTENDO 64 的卡带只要关掉电源后向正上方直接拔出即可



▶《超级马里奥 64》任天堂的许诺



◀『赛尔达传说 64』将会用上 64DD

96 年 NINTENDO 64 预想		
6 月	NINTENDO 64 及“超级马里奥 64”等两款软件发售	卖点 1
7 月	“超任马里奥赛车 R”发售	
8 月	任天堂与其它公司共同开发的系列软件发售	卖点 2
9 月	任天堂第五代软件发售	
11 月	任天堂世界展览会	
12 月	64DD 碟机及对应的	卖点 3

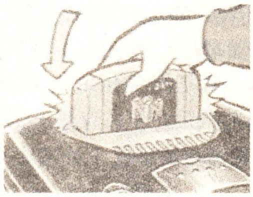
步骤 2

下面可以开始游戏了！

主机和附属品接好后，准备工作也就完成了，把卡带插入主机就可以开始游戏了，在这之前最好先仔细阅读游戏的说明书。

插入卡带

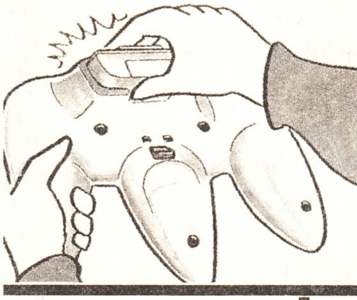
卡带的插入方法和以前的任天堂完全相同，直对着卡带插槽，慢慢的插入卡带，要注意一定要插牢，卡带插得不好是造成故障的主要原因。

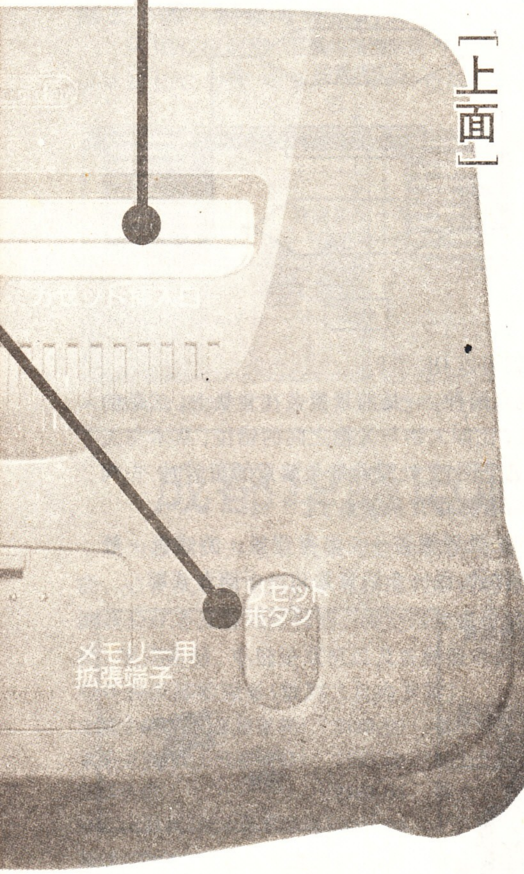


在手柄上装有记忆卡

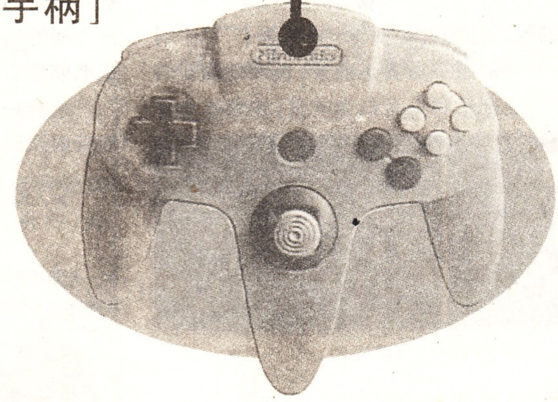
在手柄的底下，有一个记忆卡插槽，可以用于接驳记忆卡，记忆卡是一种可以记录设定资料，还能根据游戏者的不同来提供非常有用的信息的记录装置，因为它不是附属品，所以在买主机时最好把它一并购买，今后就方便多了，与记忆卡相配合的软件将会不断推出。

顺便提一句，主机附属的手柄只有一个，要想进行对战的话，就要再买一个手柄才行。





[手柄]



关于任天堂64今年动向的大预想

在前页左下有一个表，是96年任天堂64的动向预想。

在6月份，NINTENDO 64正式决定发售，而在7月份将发售“超级马里奥赛车R”，在8月份将有一系列任天堂和其它软件公司共同开发的软件发售，9月份任天堂的第五代软件将发售，它将根据前三个月的发售状况制定新的软件方针，11月和12月的重点则会放在64DD碟机系统上，估计能在新年时发售。

三大销售要点

第一个要点自然是和任天堂64主机的发售同时出现，许多玩家都希望能在发售的当日买到它，期待的乐趣也在其中。

第二个要点是在8月份，这时软件的种类开始增加，这时可根据自己的爱好来选择需要的软件。

要点3则是年底64DD碟机的发售，是不是考虑装备一台?若装备了之后没有富裕的话，建议购买“塞尔达传说64”吧，一定不会让你失望的。

游戏制作入门(四)

前景与背景

LV = 4　HP = 42　MP = 38

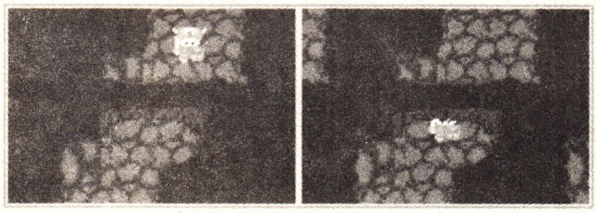
文/魔法师

BOMB! 给你个 BOMBER MAN 的炸弹!

大家好!前几回介绍了些图象方面的内容,今回书说的是 GAME 与图象的密切联系。

第一小回　前景与背景

前景与背景有两种分法:一是游戏者眼中的前景与背景——屏幕上个头小且活动来活动去的人物、车船等是前景,地面,山,树,屋,灌木等是背景。前景活动在大多数背景上,偶尔会被某些背景覆盖。二是游戏设计者眼中的前景与背景。游戏设计者眼中只有地面、房屋等几种物体能算背景,这里背景的特点是不能覆盖游戏者眼中的任何前景。而其他的都属于前景,不论是人物,车船还是树,灌木,桌椅,只要能覆盖其他物体的都是前景。举个例子,一个勇者正从桥下经过。玩家的眼中勇者是前景,桥和地面是背景。而游戏设计者就要把桥和勇者作为前景,地面作为背

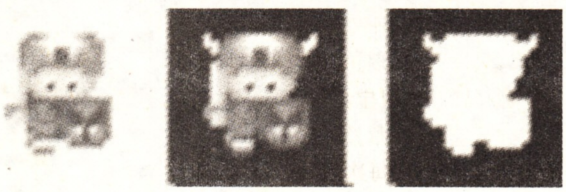


▲桥其实也是前景,可以表现勇者从桥下穿过。

第二小回　覆盖

景。因为勇者要从桥下经过,桥要覆盖勇者。

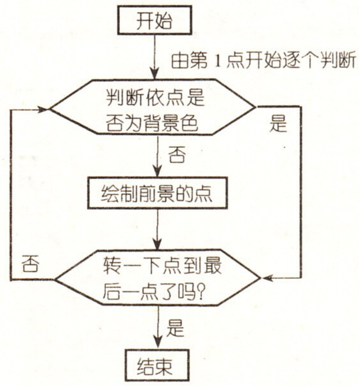
人物是覆盖在背景上行动的,背景被覆盖部分不显示。在早期的 GAME 里实现覆盖是不可能的。PC 的老玩家可否还记得 N 年前在 PC 上汉化的《DQ》的人物与背景?看看图,背景是方格感极强的地图,而人物所在矩阵的背景是黑色的。这里的"覆盖"是矩形的,而不是将不规则的前景真正的覆盖。随着技术的发展,真正的覆盖可以实现了!FC 以来的 GAME,皆是如此。比如《魂斗罗》,前景真正的覆盖在背景上。



▲人物是不规则的,而被存储的图象必须是矩形的,这样就必须用一种背景色来填补。

被存储的图象必须是矩形的,如图,所以用一般的图象进行覆盖是会破坏背景的。如同 PC 上的《DQ》。如果在要 GAME 中实现真正的覆盖,要用以下方法:作图时需要"牺牲"一种背景色,一般是纯白 RGB(0,0,0)或纯黑 RGB(255,255,255)。作出前景贴在单色背景上,如图。在 GAME 中实现真正的覆盖,则需要在程式上处理。

覆盖的程式图

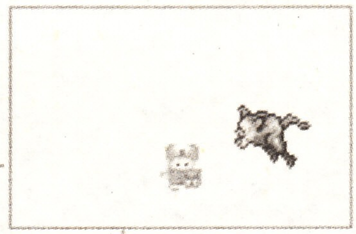


如此这般,就可以 OK 了!

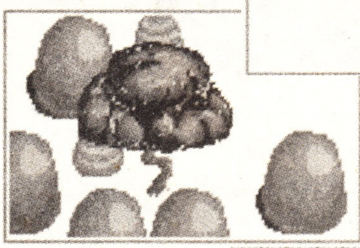
覆盖细分也有两种:一是前景覆盖在背景上,二是前景与前景的覆盖,比如人物与人物之间的错位,草木与人物之间的遮盖(见下图)。处理前景与前景的覆盖时,先判定谁前谁后,将后者算作背景就是了。

还有一种方法处理覆盖——多重背景。游戏机一般都有两层以上的背景,设一个后背景和一个前背景即

▶人和动物算是前景

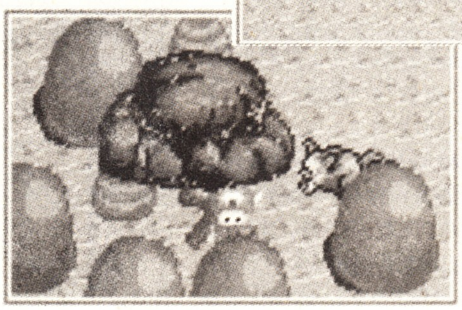


▼一些草木对人物来访问是前景而另一些则是背景



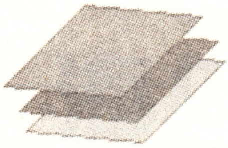


▲地面相对草木和人物来说是背景



◀将它按前景和背景的关系依次放好

可。它们与前景的关系如图，后背景是不能覆盖游戏者眼中的任何前景的，前背景是树木花草，桥等能够覆盖游戏者眼中的前景人物的，而前景就是人物，后背景是地面。



▲前背景，后背景，人物放中间

严肃了半天，歇息片刻。讲个乐事，魔法师的宿友，一湖北九头鸟，随州一街霸。入京后街霸不能，告之街机摇杆按扭皆反。家乡街机右摇杆左按扭，京城街机左摇杆右按扭。左撇街霸的机器都聚集到随州？

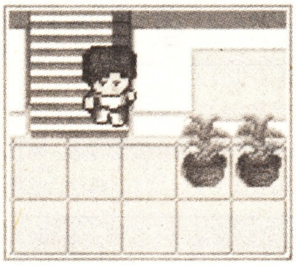
叭（惊堂木），咱们言归正传！

第三小回　前景与背景的关系

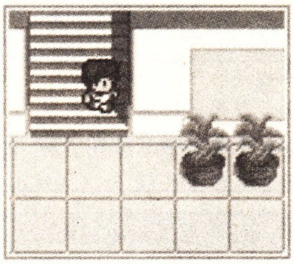
从 RPG 说起吧，因为它的前景与背景的关系最明显。以早期 RPG 为例，背景是由 N×N 点阵组成的。比如 320×200，点阵 20×20。由于 20×20 人物是一点阵一点阵的移动的，这时的屏幕坐标可以看成是 16×10 数组。人物一次移动一点。图形的制作就受限制。比如人物必须是 20×N，要不就会出现这样的现象，人物太胖竟连墙都遮住了或人物太小离墙很远却不能再走了，而背景的图素也必须是 20×20，不能超出减小，要不象图中那样两盆花那么小，人却走不过去，好怪。出现前景后，胖子遮墙倒可以避免——把墙制成前背景，不过还要考虑前背景与人物的视觉关系，象下图中那样人站到树上可就不好了。ACT、STG 等 GAME 前景与背景的关系不象 RPG 那么明显，不过道理大同小异。

好了，今回书到此，要知后事如何，待听下回分解！

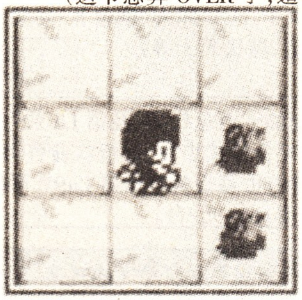
（这节总算 OVER 了，遁也！）



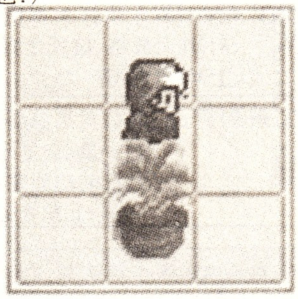
▲人物太胖，墙被遮住了



▲这样的比例人就不能贴着墙走



▲两盆花之间距离不小却走不过去



▲人走着走着就上树了

成都华峰电脑部

为感谢广大电玩玩家和经销商的支持，本着诚实经商、信誉至上的原则，本部以薄利多销的方针服务于广大游戏爱好者及游戏经营商，决定以优惠价格提供各种游戏机、家用电脑、电脑游戏机以及各种游戏机软件、配件，并对外提供邮购服务（款到 7 日内发货）。

土星主机（配 1 张原版碟）	3180.00	超任美版主机	1050.00
索尼主机（配 1 张原版碟）	3150.00	博士 7 磁碟机	1580.00
3DO 主机	2180.00	博士 6 磁碟机	1380.00
SNK－CD 机（配 1 张原版碟）	2980.00	土星 VCD 解压卡	1380.00
超任　博士 7 磁碟机（32M）	2480.00	3DO 解压卡	1500.00
任天堂 GAME BOY 主机	410.00	各种 GAME BOY	游戏卡
超任光碟机（配全套碟）	2150.00	世嘉 II 型原装机	620.00

提供 3DO、土星、索尼、SNK 各种游戏光碟

★土星魔奇强棒　380.00★

（专门用于玩普通土星碟，使用该卡后不需每次用原版碟引导）

由于品种繁多，未能尽述，备有详细价目表，函索（写好或出快件信封贴上 1 元邮票）即寄，如需查询超任磁碟的详细节目单，请汇 5 元资料费即寄。另提供 486、586 家用电脑、多媒体电脑、电脑游戏机及电脑游戏软件。

地址：四川成都市人民中路 51 号新 29 号（四川检察院大门北侧）

联系人：蔡杰峰　王莉　何明英　彭敏

电话：（028）9029306　5746558－6936

（24 小时热线）7763605（夜间）

传真：（028）7763605　BB：127－0192398　**邮编：**610031

汇龙游戏专卖店

1、街机盒式卡（即 NEO·GEO 街机版）以旧换新、卡带种类齐全，每盒换卡费 100 元，另加快件邮费 20 元。

2、超任博士机用磁盘游戏，电脑用游戏软件每片 5 元，10 片起售、百片以上每片 4 元，来盘拷贝每片 2 元（请注明游戏名称及游戏序号）

3、各种游戏软件：土星 CD……150 元/片
索尼 CD（金碟）……120 元/片
3DO CD……60 元/片
SNK CD……120 元/片
世嘉 CD……180 元/片
电脑 CD……50 元/片

4、《街机宝典》内含电子基盘、天开眼、黄金牌等街机的开关调整，明星九七等扑克机的开关调整，赛马、赛车、苹果机、小玛莉、台球、积木等的开关调整，以及一些常见的动作机游戏的难度调解，另外还包括街机简单故障的维修，扫描板和电源盒的原理与维修，全书共计 88 页，每册 58 元，每册挂号邮费 5 元。

5、本部会员俱乐部现正办理会员业务，会员均发会员证，以下商品除《街机宝典》外，会员均可享受优惠，《商品价目表》及《会员简章》欢迎来函索取（附邮资 1 元）磁盘和 CD 无论多少片，每次邮费 10 元（含邮费及包装费）

地址：吉林省四平市铁东区南九马路 62－5 号 307 室

邮编：136001　**联系人：**门静波

南昌新华电子文化公司电玩部

邮购价目单

GB 手掌机卡： 日本原装 GB 机 520 元/台　中国制造原装 GB 机 480 元/台
最后之忍道 75 元/盒　热血新记录 100 元/盒　7 人足球 75 元/盒
真实的谎言 100 元/盒　蜡笔小新 75 元/盒　赛达尔传说 130 元/盒
真女神转生 105 元/盒　NBA 篮球 75 元/盒　蝙蝠侠 76 元/盒
第二次机械人大战 130 元/盒　机械战警 75 元/盒　双截龙Ⅱ 75 元/盒
超强 7 合 1(吞食天地、三国志、大金刚、95J 联盟等) 250 元/盒
24 合 1(天使之翼Ⅱ、阿拉丁、龙珠 Z、仓库番等) 250 元/盒
95 典藏版 64 合 1(恐龙战队、飞龙拳、魂斗罗) 250 元/盒
SUPER 5 合 1(真人快打 3、霹雳杀手、FC－原人、饿狼Ⅱ、阿拉丁) 250 元/盒
RPG 181nl(大战略、信长之野望、魔法骑士等) 250 元/盒
以上均含邮资

电脑游戏： 1、大银河物语　2、黄飞鸿　3、射雕英雄传 4、笑傲江湖　5、九五真龙　6、超级大富翁 7、时空特勤组　8、倚天屠龙记　9、马场大亨 10、魔法门之英雄无敌

以上均为智冠出品原版 PC 光碟游戏，49 元/个。

邮资每次二十元(不论几片)

PC 手柄(四键)130 元/个，PC 手柄(六键)280 元/个，PC 飞行摇杆 180 元/个。

LIT 系列产品： 我公司是深圳金脑江西总代理、经销 Lit 系列产品
1、少量 Lit 复录设备价优出售，详情欢迎咨询。
2、目前功能完善的世嘉街机转接器 Lit95，可投币计时、计次。使用方便，440 元/个。Lit16 位游戏机(可与 Lit 配套使用)640 元/台。

南昌地区玩友请注意：六一期间任天堂可录卡大优惠。6 月 1 日－3 日凡在我部购买 C0、C1 型可录卡，终身免费录制游戏、学习节目。购其它游戏机、卡一律九折优惠并免费赠送游戏杂志一本。

联系地址：南昌市八一大道 50 号新华电子文化公司电玩部(广场新华书店南大门出门右侧)
联系人：罗煜全　电话：0701－6296782　邮编：330000

别错过挣钱的机会！

天津新兴书店欢迎批发

《电子游戏软件》

天津新兴书店是《电子游戏软件》在天津唯一的批发书店。自《电子游戏软件》创刊始即致力于该杂志在天津的批销业务，目前已成为天津畅销杂志之一。

本店注重感情，讲求信誉，对新、老、大、小客户一视同仁。价格优惠，批发数量不限。

本店信守：你赚钱我也赚钱。要让大家都赚钱。

欢迎天津及附近地区各零售书店，摊商，游戏专卖店，街机厅来我店批发《电子游戏软件》。

地址：天津市南开区双峰道文化市场 40 号
邮编：300073
电话：(022)7371393　联系人：闫秉忠

别错过挣钱的机会！

佳仁游戏

名称	价格		邮费
日本原装土星	2700.00	带一张盘	100.00
PS	3700.00		
带双手柄、原装记忆卡(无须引导)			100.00
3DO	2550.00	带十张盘	100.00
土星光枪＋VR 战警	470.00		50.00

特价推出：超任主机＋32M 磁碟机　2450
送双线火牛和 20 张游戏磁碟

超任拷盘 2 元 1 张(节目单 15 元一份)
土星碟一律 150 元　3DO 盘 40 元　PS 盘 60 元
土星原装手柄 250 元　组装手柄 130 元
多功能制转 250 元　超任数码制转 120 元
超任原装手柄 90 元　土星 VCD 卡 1450 元
土星记忆卡 500 元
土星新节目：95 格斗王　水浒演武——风云再起
足协足球 96　大航海时代 96　信长野望
三国英杰传　全中文三国志　雄狮(新 3D 射击游戏)

本店地址：北京市宣外大街 237 号，位于菜市口百货商场西门对面。(电车 102、105、109 菜市口站)
电话：(010)3035071　联系人：肖蓉　邮编：100052

新消息　快节奏

欲知 GAME 天下事

请看——

海外采风



FOLLOW ME!

游戏业界的重大变革——降价、降价与延期！

1996 年 3 月，日本爆出了足以震撼世界游戏业的重大新闻。仅仅在 7 日、8 日量两天之内，世嘉、索尼和任天堂各社分别发表了重要消息，从而证实了业界未来格局将发生巨大改变的传言。

你要挥泪大出血，我也赔本赚吆喝！

3 月 7 日，世嘉召开了战略发表会，副社长入交昭一郎先生亲自展示了世嘉土星的新主机。该机采用高科技将原土星内部机件大规模集成化，不仅缩小了体积，其价格更是降至了前所未有的 20000 日元（约合人民币 1600 元），比 94 年的推出价整整低了 24800 日元（近 2000 元人民币），然而所有的机能（包括 VCD 接口）均未有任何删减。



▲入交副社长在世嘉的战略发表会上向大家介绍了新款土星，该机首批生产的 10 万台已被售卖店订购一空。



▲改变了颜色的 SS 手柄，是与新款主机配套的，其按键的颜色与 SFC 手柄很象呀！



▶索尼的人员也宣布降价计划，虽价格比 SS 高一些，但配套的器材多一些。

同日，索尼在自己的发表会上也宣布 PS 大幅度降价的消息。以 24800 日元价格发售的 PS“战略位置”包装，附带有双手柄和一块记忆卡，主机删除了 S 端子输出（同普及版 PS）。

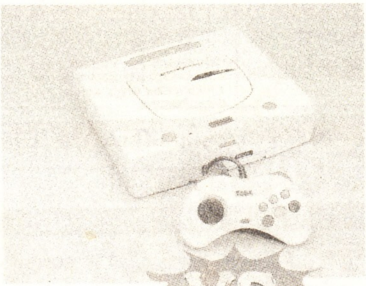
千呼万唤也不出来的 N64！

世嘉和索尼的降价行动来势汹汹，对任天堂造成重大打击，价格优势没有了。第二天，也就是 3 月 8 日，任氏正式宣布其 64 位主机“N64”推迟至 6 月 23 日发售。同时，《马里奥 64》、《最强羽生将棋》及《飞翔之翼 64》三款游戏随主机一同发售。

据任天堂称 N64 推迟发售的原因是“半导体供不及时，不能达到在 4 月 21 日前生产 50 万台的计划”，但可能更主要的原因是因为受《马里奥 64》开发状况的影响，任天堂为了追求“完全不同的风格”，以及“全新的乐趣”，需要更多的开发时间精雕细琢。任天堂称玩家可以有更充分的时间来攒钱。

但无论如何解释，任天堂的再次食言对玩家的心理平衡造成的破坏是显而易见的。业界内弥漫着对任氏不信任的气氛，舆论界对此也表示低调。调查表明，玩家普遍认为未来的业界基本会走向任、世、索三分天下、SS 和 PS 稍稍占优的局面，那究竟会否如此呢？恐怕只有等到任天堂出手之后才能见分晓了！（希望不要等得太……久）

全新的白色土星



◀新土星去掉了读盘指示灯，是为了防止盗版盘的使用。可是白色的机壳会不会易弄脏呢？

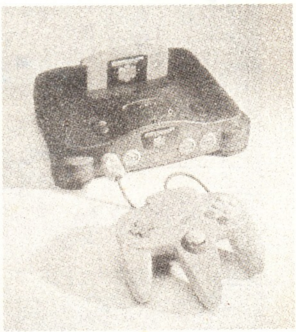
PS 的『战略配置』



▶PS 主机的外观有变化，但与 SS 一样都希望能年内售出 500 万台。



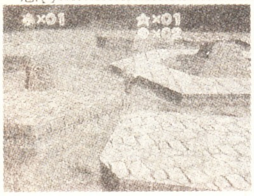
◀奇怪的是 N64 居然要用『将棋』来打第一炮，令人万分不解。



▲这款谜一般的主机迟迟不出场，这也是任氏的老伎俩了，我们也不知道该不该信任 6 月 23 日发售的消息，而游戏界会不会有一天真的“不信任（任天堂）”了呢？



▶《飞翔之翼 64》是 SFC 版的延续，可以充分感觉 64 位机的优势。



◀万众瞩目的《马里奥 64》究竟会什么样子呢？至少会很滑稽吧。

再来看看业界及玩家的反映吧!

业界的新闻对玩家的心理产生了较大的影响。日本周刊《任天堂通信》所进行的百人抽样调查表明，分别有73%和70%的被采访人表示将“绝对购买”或“考虑购买”降低价格后的SS及PS，对于延期发售的N64表示“仍然考虑”和“尚有兴趣”的占86%，但令人注意的是居然有14%的玩家不再对它有意。

变革在销售店中也引起了很大反响。按照日本的习惯，各销售店的零售价格一般都低于厂家制订的发售价格，那么这次大幅度降价之后，商店的销售价是否还会再低呢?

“新型SS和PS的‘战略配置’降价太多，如果店里再让价销售便会无利可图，因此基本上会以厂家的发售价销售。”(某游戏专卖店)

“主机销售数量的普及需要各贩卖店的大力协助，在这一点上两社的想法是一致的。硬件普及之后软件的需求量会大幅度增加，世嘉也好，索尼也好，贩卖店也好，都以大局出发，把眼光放在了今后软件的得益上。”(消息灵通人士)

土星硬件价格降低的同时，世嘉支付给各签约软件商的生产手续费每张光盘增加了大约200日元。”(某签约公司)

“软件成本的上涨对游戏销售价格不会有影响，各店头本来的实际售价就低于标准价。正是因为考虑到这样对软件商来说收益没有增加，世嘉才会采用以增加手续费的方式进行补偿。”(消息灵通人士)

加入N64必须加入VB?

近年来业界普遍传说，任天堂要求所有有意加入N64的软件公司首先加入VB，以拯救现已陷入水深火热之中的“VIRTUA BOY”。正因为如此，各软件商才对之嗤之以鼻，表示毫无兴趣。

证实时，任天堂进行了坚决的否定，并举出《最强羽生将棋》的例子(SETA制作，未加盟VB)表明绝对不存在这样的情况。但业界的消息灵通人士认为，此种说法并非空穴来风，在如今处于相当被动的状态下，任氏确有可能孤注一掷。

《超级马里奥RPG》制作64位元版!

任天堂与史克威尔合作的《超级马里奥RPG》在日本获得了较大的成功，尽管现在史克威尔已离任氏而去，但山内先生对它依然青睐有加。目前任天堂正在招兵买马，打算招募一批志士能人共同开发《超级马里奥RPG 2》。

由于软件刚刚处于计划之中，所以一切详细的情况均不得而知。现在可以肯定的是《超级马里奥RPG 2》将会在N64上出现，而且不会使用新型磁碟系统。而缺少了史克威尔的任天堂是否会创出同样的奇迹呢?现在完全不得而知。

内藏MODEM的土星计划发售!

美国世嘉(SOA)目前宣布了内藏MODEM土星的制作计划，该主机称为『INTERNET SATURN』，内附MODEM并可直接入INTERNET网络。

由于『英特网土星』是面向电脑高度普及的美国市场，所以目前不考虑发售日版。不过日本会将MODEM以附件的形式发售，也同样可以接入INTERNET，由于目前售价已降低至20000日元，即使加上15000日元的MODEM卡，也比买一台电脑便宜三分之一，对INTERNET有兴趣的玩家不妨考虑一下。

美国预计今年登陆土星!

据可靠消息，美国将会在今年推出数款SS作品，全都是近年来的热门作品。首先是在MD上就获得成功的《SONIC》将在12月推出美版，内容与以前大致相似。第二个就是大受欢迎的VR足球游戏VIRTUA《STRIKER》，此游戏的效果非常好。第三个是光枪游戏《VIRTUA COP 2》，也将在12月份登场。另外，还有《INDY500》、《MANX TT》等，都会在今年内在美国上市。

“RPG”被BANDAI私有化?

最近许多游戏，诸如《GUARDIAN HEROES》、《LINKLE LIVER STORY》、《DRAGON FORCE》中都有这样一句话“‘RPG’は(株)バンダイの登录商标です”(即“RPG”为BANDAI的注册商标)，难道“RPG”这个名词已经被BANDAI私有化啦?真想知道其中的缘由呀!

千万不要呀……

只言片语

*3月27日，CAPCOM召开96年新作发表会，公开了一些预计在今年发售的家用机游戏的画面，其中最引人注目的是CAPCOM宣布《街霸3》的制作计划。

*BPS在PS上推出俄罗斯方块的最新版本《俄罗斯方块X》，已在三月下旬发售，售价5800日元。

*在电脑上大受欢迎的《CIVILIZATION》(世界七大文明)由ASMIK推出PS加强版。玩者是一个民族的指导者，如何去令民族强大起来是本游戏的主要目的。

*《街霸ZERO2》将推出SFC版，不过此版系SFC独有的系统，与原作是有所不同的，但究竟会作成什么样子，目前还不清楚。

文/KEN　责编/PINSER

任64延期至9月…不过仅是美版延期！



◀这是美版任64的宣传画。



美国任天堂(NOA)近日宣布,“任天堂64”在美国的发售日延期至9月30日。为何在这样的时候会再度改变计划呢?

“日本的任天堂64发售日(4月21日)到来前,确实已有50万台以上的订货,而美国的发卖则要进一步的准备。5月间准备在洛杉矶的E3展示会上进行大型的发表报告,然后再投放市场。”(任天堂广告)

NOA在发表这一消息时,同时宣布美版主机的名称放弃原先的“ULTRA 64”正式称为“NINTENDO 64”。

SQUARE参入PS!!

在本刊今年第三期已做过特报,SQUARE为PS制作FF系列的第七作,在本期中继续为大家介绍其参入PS的详情。

“站在开发者的立场,要充分考虑满足用户的需要而努力制作新类型的游戏。就现状而言,用CD—ROM为媒体的PS较合适,因为它是最适合于能表现用户感情的节目”之主机。

SQUARE对于PS而言,是强得不能再强的援军。由于SQUARE的参入,将使普及率迅速上升,“目标500万台”将不再是梦想?!

▶FF7在PS推出令许多行家大跌眼镜。



▶只有在32位机上才能达到这种效果。



SEGA出售MODEL2系统



SEGA已决定将街机的MODEL2型CG系统基板向其它公司出售。“MODEL2”是被使用在《VR战士2》、《世嘉拉力》等节目上的高性能CG基板,也是具每秒处理30万POLYGON的世嘉业务用招牌基板。

购入MODEL2的厂商,在新的平台的开发的节目可以省下许多成本,而制作出与《VR战士2》水准接近的游戏。

目前已决定使用MODEL2的厂商有JALECO、TECMO、DATA EAST三家。世嘉表示,这个决定是基于希望业界全体CG技术进步而产生的。

▶此举对于街机市场功德无量,今后MODEL2变私器为公器。





台湾超大型展示会开幕



2月8日—12日，台湾省台北市召开了“台湾电脑娱乐&多媒体SHOW96”。这是一届展示个人电脑及家用机的游戏软件与多媒体新产品的展览不仅台湾企业，日本及美国的很多厂商也参与其会并展出了各自的新作。

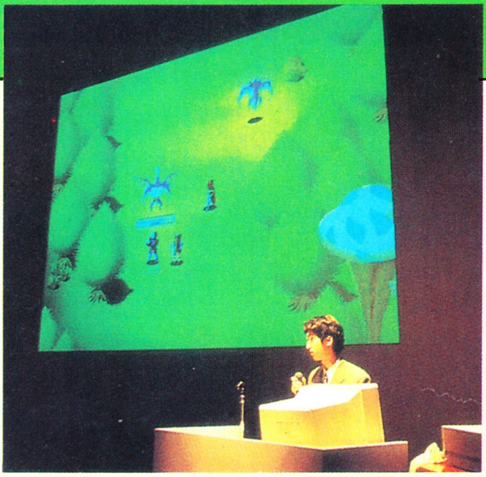
近年来，台湾省电子游戏业飞速发展，尤其是PC GAME的制作群进步很快，已从单一的模仿逐渐过渡到具有一定的独创性。这次展览可算是向世界业者的挑战吧！

◀台湾会场的景色比日本如何。



◀A'CAN也在这里登场。

VANTAN电脑学院的学生的揭示



▶正在讲解的这个人长得真有点象马里奥呢。

2月9日至2月11日，VANTAN电脑情报学院的“VANTAN CREATORSFES ’95”在涉谷BEAM召开。这是一次同学会，学校的学生们在会上展示各自的作品。其中，通过第一次审查的7位学生所制作的游戏为审查员及所有观众进行演示。

这样的展示会，对于充满创作欲的学生们有着极强的促进作用，也为他们日后成为专业人员积累经验。在作品日趋商业化的今天，这一举动将有助于高水准的体现个人风格的作品大量出现。

看到这条报道，玩友们是否也同我们一样，立刻想到在我国何时才能有这样的学院呢！

“KONAMI”出现在球衣上

2月2日，日本J联盟“威尔迪川崎”公布本队的新队服。该队一直是由KONAMI资助支持的，因此在队服短袖上出现了KONAMI的商标。在J联盟的赛事中，不久会看到身穿这种球衣的选手。这说明游戏业的巨大利润会促进及带动其它行业的发展，我国人民何时才能发觉这一点呢？真希望我们的甲A球队的球衣上能出现我国游戏公司的标志呀！



ATHENA参入PS!



在96年初，ATHENA召开了正式宣布参入PS的记者招待会，在会上ATHENA介绍了将于96年发卖的4款作品，并于当场播放了正开发中的新软件的DEMO。

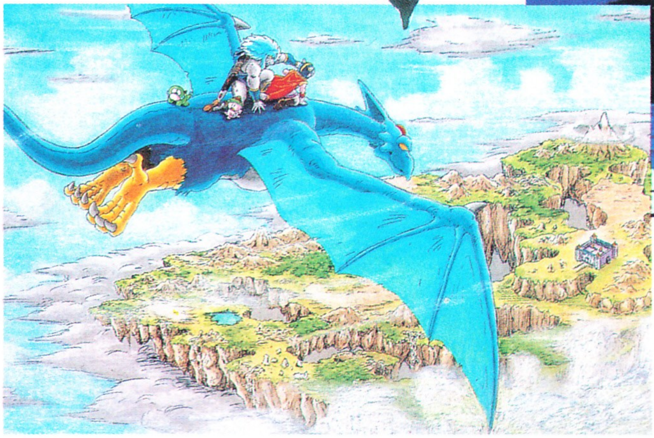
在发布会上介绍的节目包括《战斗小子》、《ATHENA家庭盘》、《绘描卫门》、《RING OF SAIYAS》四款。

不断有新厂商参入的PS，它将势不可挡地成为霸主？



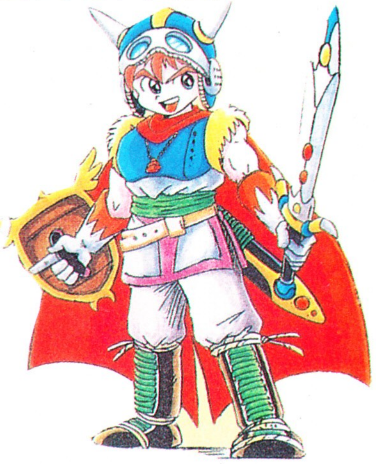


▲巨大的召唤角色！显然是水属性的攻击。

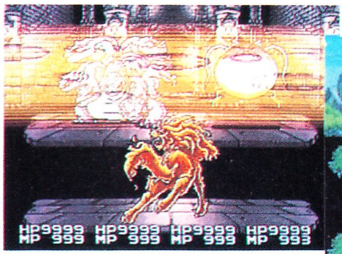


◀游戏后半段可以乘上传说之巨鸟“龙鸟”自由移动。

以华丽的战斗画面、多彩的同伴角色及丰富充实的情节而受到热烈反响的RPG《大贝兽物语》第二作，将于夏天在SFC登场！出现了许多新同伴及新魔法，而敌方怪兽的种类比前作更多，超过250种！下面大家看到的，便是游戏的精彩画面！



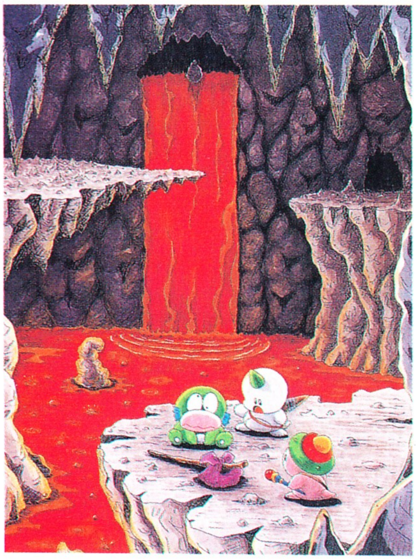
▲很精神的主人公吧？



▲也有这样熟悉的画面。



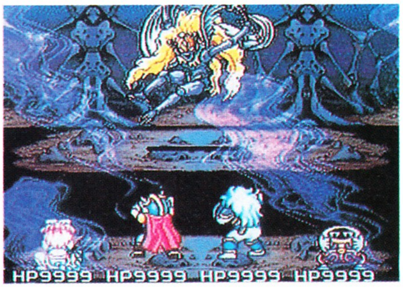
▼三位可爱的贝兽伙伴还是老样子。

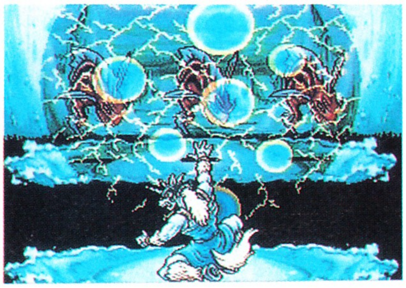


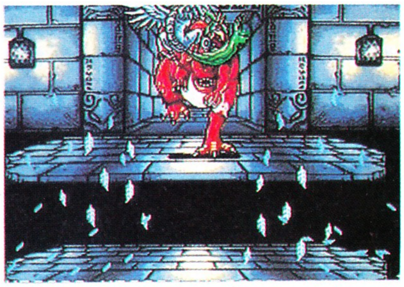
机种 SFC	厂商 HUDSON
类型 RPG	容量　未定

▼华丽程度较前作有过之无不及。









F-16

跃入A'can电玩世界

全国各大城市
百货商场有售

北京服务维修中心
Tel:(010)6182191
上海服务维修中心
Tel:(021)64312267

★ ★ ★ ★
轻松升级，
★ ★ ★ ★

玩家不必重新购买或丢弃原始的主机
，就可以不费工夫地将A'can的功能

图型加速器特

1.图型处理功
·背景层数共
·放大、缩小、旋转与水
·同一画面中色
·纹理描绘与

2.系统功能
·高速DSP（数值运算器）
·系统VRAM能力加

3.几何运算功
·3D三角平
·最高演算性能225万顶点

4.音效及语音
·增加一组 2 Channel 的

COMBAT & FIGHTING



音速飞龙
设计：钜崴科技
类别：动作冒险

龙为了要报爷爷被人暗杀的一箭之仇，面对着邪恶势力踏上征战的旅程，游戏操作简单且容易上手，画面卷轴更是有如行云流水，加上地形错综复杂的各大舞台与令人心跳加速的限时挑战，构成此款功力非凡的大作。

鸟笼院
设计：敦煌科技（恒茂）　类别：格斗动作



话说不远也不近的古代中国，某处聚集着一群身怀绝技的高人，为了彼此武功高低而引发一场可笑的战斗，游戏人物采用可爱圆胖的卡通造型，背景的布置与画工更是搏君一笑，再加上各种夸张无比的必杀技招式，将会带给您完全不一样感受的格斗爆笑快感。



本土化·中文化



超级光明战史
设计：精讯资讯　类别：战略角色扮演

在历经一场生死边缘的搏斗后，勇者用六颗神秘的宝珠将魔王封印起来，好景不长，一股可怕的邪恶势力，眼看着即将卷土重来……本游戏改进电脑版本的所有缺点，紧凑的剧情和耐玩度是玩家有目共睹的，千万不要轻易错过哟！

恐龙战记
设计：敦煌科技　类别：战略模拟



古老神秘的东方原是人类与恐龙共存的和平世界，北方的恶神却施行暴政统治，使诃毋大陆陷于一片阴影中……本游戏超现实主义和拟真的战场设定，所有的恐龙都可以自由地成长、进化与合体，是一款极为杰出的巨作。

★ ★ ★
永不褪色
★ ★ ★
l，只需添购这组终极震憾的界面
提升到与大型电玩媲美的程度。

特点说明：

能增强：
共达10层
晶球的特效功能加倍
分辨率高达640
阴影绘制

增强：
高达28MHz(14Mps)
倍至256K Bytes

能增强：
面贴图器
（75万Polygon/区块）

功能增强：
的 ADPCM 语音功能

SUPER A'can

生产厂商
中颖电子（上海）有限公司
电话：021-64086220
传真：021-64701369
地址：上海市田林路132号
邮编：200233



3D GRAPHIC



地心历险记
设计：台软科技
类别：立体迷宫角色扮演

未来的地球环境产生巨大变化，人类终于领悟与遭受到亲手种下的恶果，为了找寻最后生机，探险队伍深入神秘黑暗的地底当中，游戏采用拟真的3D立体显示画面，并且搭配毫无冷场的即时战斗与多线式剧情及结局，将会带给玩家无比的震憾与强烈的临场感。

中华职棒联盟1996年版
设计：全崴资讯　类别：运动棒球

本款游戏提供三种完全不同的游戏模式，适时穿插生动活泼的语音，加入完全模拟职棒赛程与融入体力恢复的实际设定，使得游戏的魅力升到最高点，这是棒球迷们所热烈期待的游戏，让您深刻地体会到如临现场的热闹气氛。



本土化・中文化



叛星
设计：宏申科技　类别：战略模拟

在遥远的太阳系中，一个叫达那的星球，正在发动对抗帝国的侵略行动，游戏剧情采用战略多线的方式，丰富的过场动画与图形视窗的操作界面选项，加上立体斜角六方格的地形移动和精心设计的机械人，使本款游戏趣味十足。

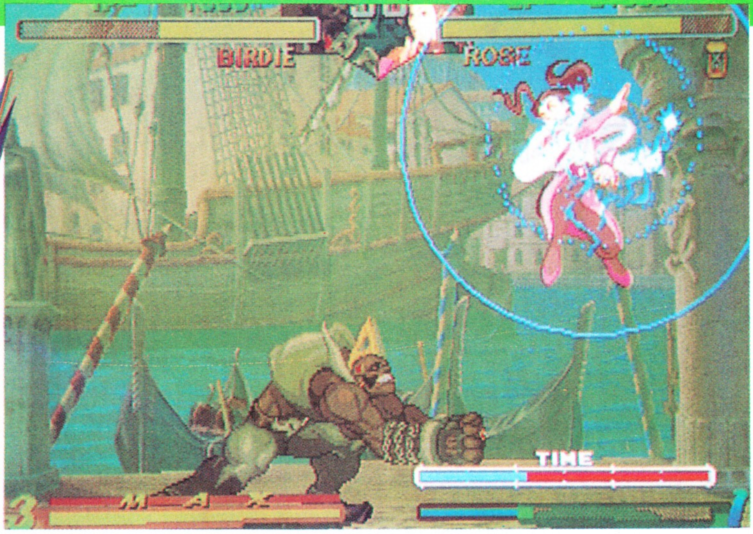
非洲探险
设计：熊猫软体　类别：益智对战

十九世纪中叶掀起一股非洲探险热潮，慕名而来的六位名人谁才能成为最富有的人呢？改编自同名纸上游戏，您要运用策略不断地在内圈与外圈之间游走，一面累积资源一面打击对手,绝对是与好友同乐的最佳选择。



can

STREET FIGHTER ZERO 2



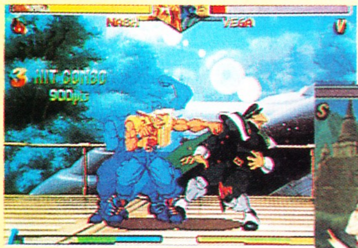
机种 ARC	厂商 CAPCOM
类型 ACT	发售日 96 年 3 月

《SF ZERO》第 2 弹于街机登场!

CAPCOM 的大人气作品《SF ZERO》一上市便受到玩者的肯定,现在其续作《SF ZERO2》又在街机上登场啦!在 1 代中包括三名隐藏角色在内一共只有 13 名角色,略显单薄,而 2 代中增加了五名新角色,这样加上 1 代中原有的角色,就比前作《SF Ⅱ X》还多一名,共有 18 名角色!除了每人新增加的必杀技及超必杀技以外,游戏最大的改动是新增加了原创的指令输入系统,它们究竟怎样的呢?

FOLLOW ME!

记得在《SF ZERO》刚推出时,曾有人说 CAPCOM 没有什么新花样,这虽有些偏颇,但在此类节目日新月益的今天,如不能拿出令人叫绝的新招是不能令人满意的。而 CAPCOM 这次导入必杀技输入时间的新系统,无疑是抱有厚望的,究竟使用的效果如何,则要在你亲身体验后才能知晓的哟!



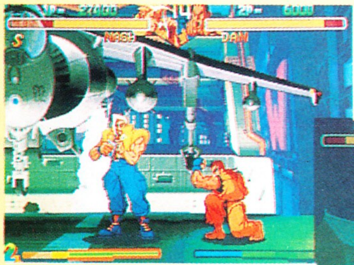
▲通常技也会有残像,不是梦吧!



▶在必杀槽上边的那个槽究竟是做什么的呢?

还是隐藏角色吗?

▼前作中三名隐藏人物:豪鬼、VEGA、DAN 在本作中仍会健在。





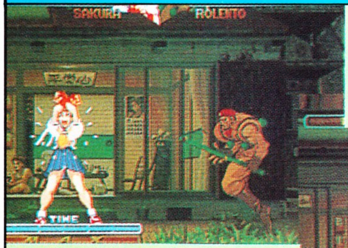
▲游戏的背景经过全新的绘制,更加华丽了。

华丽的背景!



▲隆飞起一脚直踢豪鬼的面门,突然画面暗了下来,静止不动了,而豪鬼头部出现了"灭"的字样,他究竟想干什么呢?

史无前例地在对战游戏中加入必杀技输入时间系统!



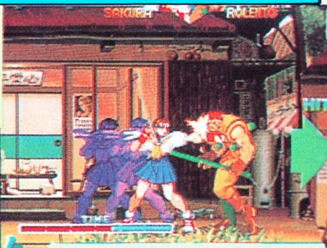
▲当 3 个键同时按下的时候,时间槽就会出现。出招吧!

指令输入开始!

可以输入许多指令!

▼在这时可以输入通常技、特殊技及连续技,使出有效的组合技吧!





▲一段时间后,当你使出预先想使的技巧时,对手却无法得知你会如何出招。

对手还不知所措!

6HIT COMBO!!



▲成功了!6HIT COMBO!对手受到了巨大的损伤。这是一种"一发逆转"的技巧呀!

新加入的五名角色，令游戏增色许多

元



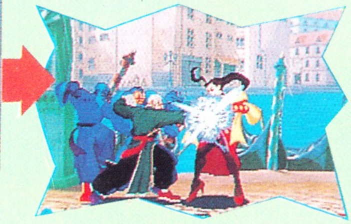
元（GEN）是SF系列第一作中登场的敌方角色，他掌握着“丧流”与“忌流”的功夫，而随着时间的流逝，他对本流派的功夫更加精通了。

超必杀技——死点咒



▲当死点咒使出之后，对手头上会出现倒数的数字。

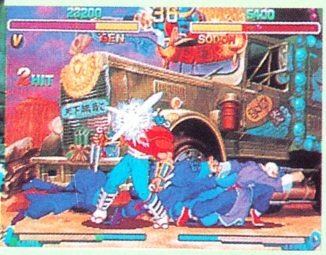
▼在数字为零之前，对手会不断受到攻击，可谓致死的超必杀技。



▼这是丧流的超必杀技——惨影，这招是高速从对手身侧冲过，对其造成伤害的。



▲这是忌流的超必杀技——狂牙，这招是从空中击打对手的。



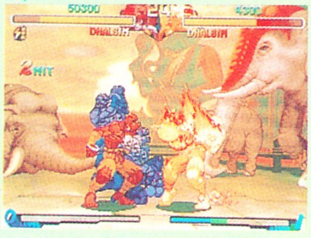
达尔希姆

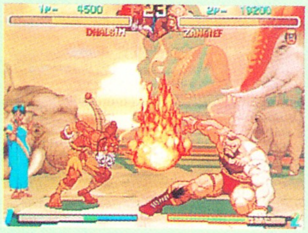
在《SF Ⅱ》系列作品中活跃的DHALSIM再度登场，大受欢迎的瑜珈火炎、瑜珈大火仍旧被继承下来，并且追加了新的超必杀技瑜珈风暴，其实力会提高不少吧！



瑜珈地狱火炎！

▼这是达尔希姆的超必杀技——瑜珈地狱，他竟可以用这么多表情来吐火吗？



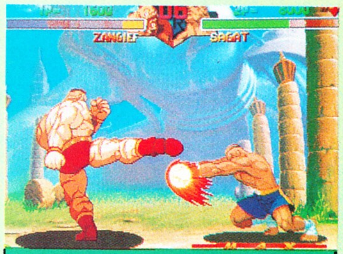


▲记得这熟悉的场地及必杀技吗？如今此技的性质会有变更吗？

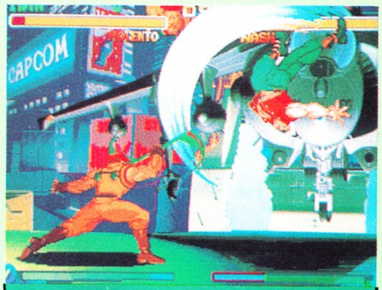
瑜珈大火！

桑吉尔夫

哇，ZANGIEF再度复活啦！那用双腕将对手抱起回转坐落的“螺旋打桩”与豪快的笑声令其人气度十足。今作中他不但继承了这些，也会加入一些新的超必杀技的。



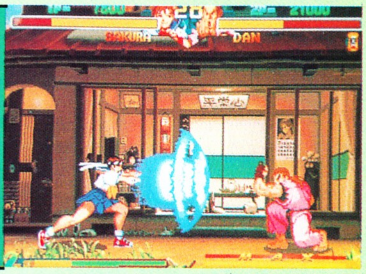
罗伦托



ROLENTO是在CAPCOM格斗作品《FINAL FIGHT》中登场的BOSS角色，这是一名动作迅猛的军人，可令对手在一瞬间倒下，而他还有投手榴弹的技巧。

樱花

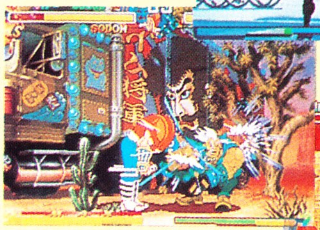
从画面上可以看出樱花是一名日本女高中生，她使用着与隆、肯一样的波动拳，他们之间有怎样的关系呢？



▶春丽没有新加技巧，但气功拳的指令方法却改变了，会更容易使出吗？



▼SODOM新添的超必杀之技（友谊之礼），样子很怪呀！





▶这是肯的火焰升龙拳，威力比以前提高了吗？

今作中许多角色追加了新的必杀技，而必杀技的性质也与前作有所不同，而具体的技巧要在实际战斗中去体验。游戏的背景也都重新绘制了，春丽的场景中自行车的数量也增加了。

角色新添了超必杀技
会使超必杀技的性质有所变更！？

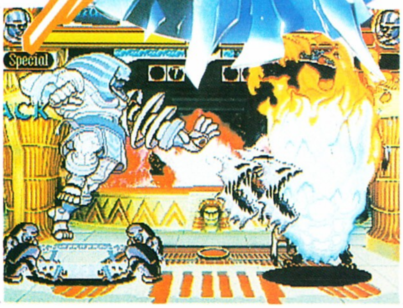
恶魔战士Ⅱ之吸血鬼猎人

VAMPIRE HUNTER

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD－ROM 发售日 96 年 2 月 23 日



▲新角色 DONOVAN 之“神足击灭”是否会让你想起《饿狼传说 3》中望月双角的“威喝邪神阵”呢？



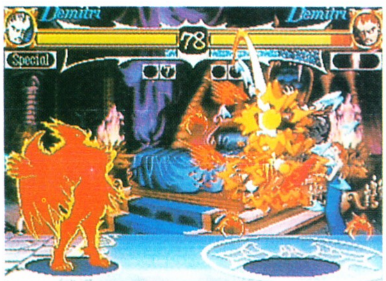
▲法老王之“王家之制裁”是不是有些豪鬼的“空中波动拳”的味道呢？

格斗游戏历来是玩家心中的至爱，此次 CAPCOM 的另一个格斗热作也被土星移植了，虽没有象《街霸》那样名扬四海，但其轰动程度也是不可低估的呀！

它虽未能大红大紫，但禀承 CAPCOM 一贯之大家风范，势必摆脱《街霸》的阴影，走出一条“恶魔之路”：14 名僵尸恶魔系的斗士集结一堂，各以超群的武艺挑战对手，象捕杀猎物一样厮斗，成为僵尸界的霸主。

游戏中必杀技分为普通、ES、EX 三种，可以说就是弱中强三种吧。好好集聚能量，连续使出超必杀技置对手于死地吧！

恶魔战士参上—谁与争锋？



▲吸血男爵的 EX 必杀技很酷吧！



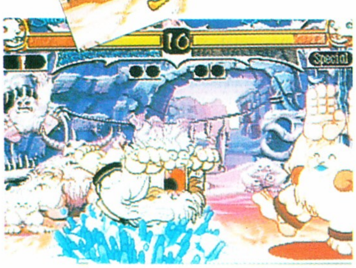
▲僵尸界格斗大盛会可是要参加的哟！快快行动，GO GO！

▼使用“丧尸扣篮”的 ZEBEL 可是个擅长体育的摇滚乐手呀



▼标题画面中吸血男爵很酷的从蝙蝠洞中走出（嗯，BATMAN）。





▲雪男之冰冻攻击让你尝尝好味道的“冰雪仙人掌”！



▲苏格兰女妖的“暗黑幻影”与豪鬼的“瞬狱杀”出法一样。





狼之野望的灿烂终结

文/KING

饿狼传说系列全面回顾及研究

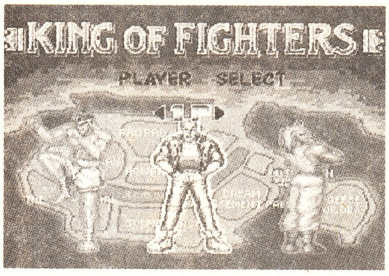
随着“饿狼传说 REAL BOUT”的推出，这个经典对战系列终于划上了个句号，虽然 REAL BOUT 之后会不会再出现续集还很难说(毕竟号称“回到 SF 原点”的街霸 ZERO 都再次推出了“街霸 ZERO”)但 REAL BOUT 无论在系统的进化及角色必杀技还有剧情设定方面都已发挥到接近极限，可以说代表了一个时代的结束（如果 SNK 今后非要不厌其烦地让吉斯大人再度复活，笔者也无话可说)。总之，作品和玩家都已来到了一个段落处，在这里，我们将对此系列各代特征系统与角色作一总结性的回顾，与所有现在或曾经是饿狼迷的朋友们分享。

回溯——狼的历程



1991 年底，一部新鲜的街机作品出现在日本各地的游戏厅，并在很短时间内，得到了许多玩家的认可和称赞，它就是初代的“饿狼传说”，游戏是对战格斗型，剧场模式有 3 位角色可选择，对战时可以使用除最终首脑外的全部人物，按键设定为拳、脚、摔三键。

其势头之劲在一段时间里连 CAPCOM 的 SF Ⅱ也略逊一筹，秘诀何



▲只可选 3 位角色打剧场模式

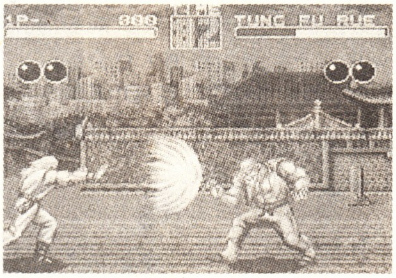
在呢？

首先要提醒一下大家的是，在当时，对战型 ACT 是一个极特殊的类型，该领域中能在市场上立住脚的，就只有 CAPCOM 于当年春天推出的 SF Ⅱ八人版街霸而已。实际上 SF Ⅱ刚出现时，那独特的作战方式和规则系统并非所有人都很容易接受的，不过到了年底，“街霸”已拥有稳定的拥趸群；人们对这种一对一的战斗方式已经很习惯并喜爱了，这时又一款形式相似的作品出现，自然一下子就能吸引住很多目光，所以不可否认“饿狼”实在是多少借了“街霸”的光才能一炮打响的。

不过，“饿狼”要与“SF”竞争，只靠模仿是行不通的。而 SNK 在当时的技术条件下，实在比 CAPCOM 差了一筹，要想在设定的精密性、招式判定的准确性及操作性的流畅上压过“街霸”不大可能，SNK 采取了创新系统，强化效果的战术，以各种新颖的设定抓住玩家。这条战术也成了此后 SNK 制作对战节目的指导思想。

“饿狼”最大的创新，在于二线移动的作战方式，眼看飞行道具要打到对手，对手突在向画面纵深跳过去，然后快速越线飞击回来……设计上有种种遭人指责的缺点和不严密，但却正是这个游戏的卖点之一。

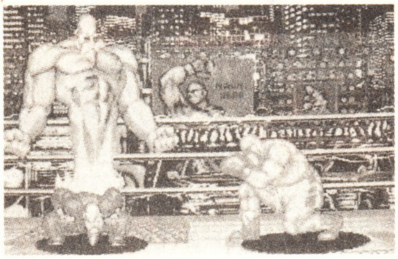
第二点创新之处，是必杀技的设定。很多人的飞行道具有射程限制，为使用增加了技巧性和复杂性；同时，在本作品中出现了在地面推近的气功波(特利的能量波、吉斯的烈风拳)在应付时无疑更加困难一些；从总体而言，“饿狼”的必杀技较之“街霸”更为华丽，更为多彩。另外，BOSS 吉斯的当身技，也是全新的设计。



▲飞行道具是有限制的

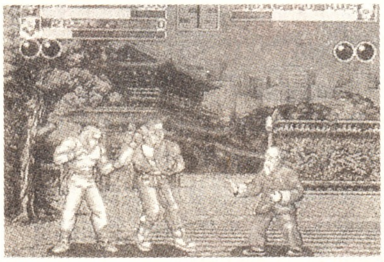
第三点在于变身型角色的出现，他们分别是东丈的宿敌——泰国拳的霍查，与中国八极圣拳的唐福禄，这两位平常状态时的能力并不突出，但是当他们的体力被打掉三分之一左右时就会发生恐怖的变化，霍查会喝下兴

奋饮料全身变红，而唐老先生则会捶胸顿足，接着像“龙珠”的龟仙人一般体型骤变全身衣服被肌肉胀破。而他们的攻击力与必杀技也随之惊人的POWER UP，不过两人的不同处是如果唐继续掉血，体力被打成重伤时又会复元，霍查则直到倒地肌肉也会呈兴奋状态。



▲唐的变身系统只存在于一代，以后于“SP”登场时是用击放波及超必杀两种方式再现的

第四个特殊设计，是在“饿狼”系列中也只出现过一次的“二对一”协力模式，如同清版ACT一样两名玩者一同操作自角色与BOSS作战，当然，这种创意被实现在游戏中的完成度还极不完善，不过确实是新鲜而独具魅力，之后也只有于95年推出的“街霸ZERO”有这种设计。

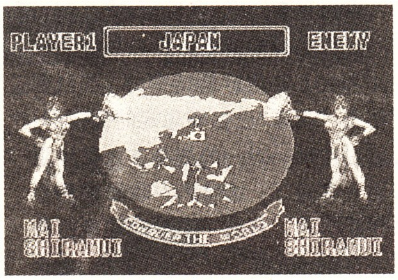


▲二对一?!难度颇高呢!

其余的特点还有很多，如相同的场地，不同回合时的天色会随之变化等，均是“SF Ⅱ”系列中所没有的。以上种种，构成了SNK的风格，也成为日后很多对战节目的重要组成部分，可以说，饿狼是SNK制作对战游戏的开端和范本。



1993年3月份登场的“饿狼传说2”，在角色的人数和登场方式、地位分配等方面的设定上简直是“街霸Ⅱ”的翻版：同样将可选用的主角增至8位，其中包括前作的主角们，同样由一位帝王三位斗士组成隐藏的BOSS四人组等着与挑战者交战。而按键设置也做了改进，四个钮变为轻拳、轻脚，重拳、重脚并有着同时按轻拳轻脚进行线移动，同时按重拳重脚则将对手打到另一线，以及稍远距离按重拳会做出挑衅行为的各种操作。

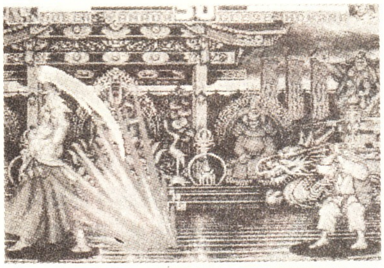


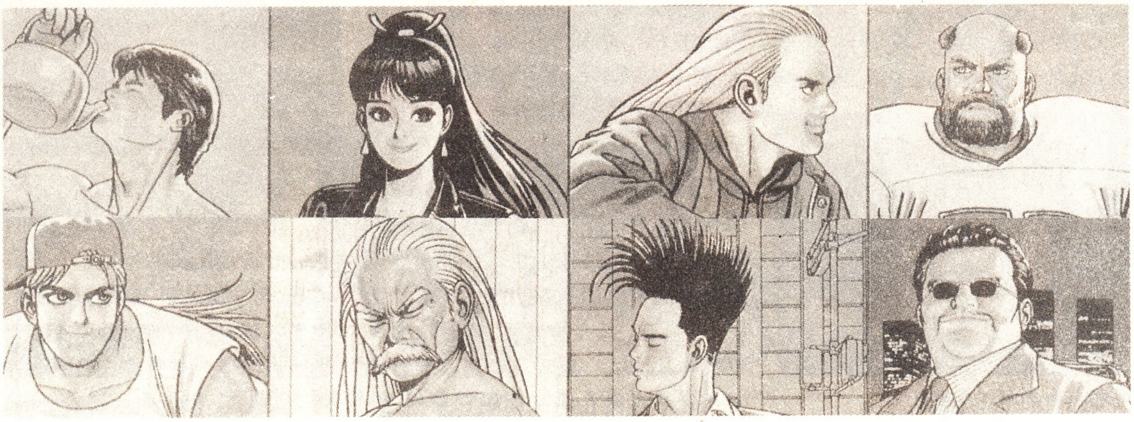
▲“舞”是最受关注的新角色了。

“饿狼2”最受注目的地方，要算是加入了不久之前在“龙虎之拳”中出现的“超必杀技”，不同点在于，“龙虎”中超必杀技要将气力槽升至顶点才能用，而“饿狼2”只要角色受了重伤就可以随时发出，而且因为没有气力限制，可以连续使用，将形势瞬间逆转。

“饿狼2”中还出现了两种新型操作，一是回避攻击，方法是对方攻击的一瞬间由防御体势输入前方向加轻拳，这时上半身会完全无敌，对手无法命中，反而被玩者角色的反攻打飞出去；另一个是快速退行，快速拉两下后就可以做到，后退时角色是可以躲开某些攻击的，不过在实际作战中应用到这一系统的人并不多。

在“饿狼2”推出后不久，“街霸Ⅱ”的12人版上市，强悍的四天王变成了可使用的角色，一下子为街霸带来了新的魅力。因此，“饿狼2”也出现了一个不太正规的版本，可以直接在剧场模式使用三斗士及克劳撒。不过，饿狼与街霸最初的四天王版有着相同的缺陷，新加入的四天王在操作时按键是混乱的，如输入蹲踢时会变成蹲拳等，在这种情况下，推出经过正规化完善化的下一个改版是势在必行的。果然不出一年，新的“饿狼”面世了。

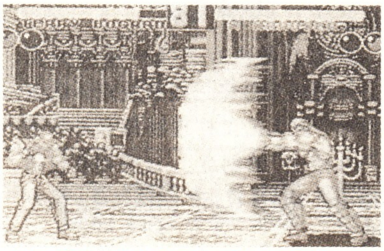




▲SNK美工绘制的『饿狼2』角色，总觉得这风格有点怪。

于93年12月推出的“饿狼传说SPECIAL”是在全系列作品中宣传攻势上最为大作文章的一部，但在系统和设定方面其实是与2代相同的。与2代的差别，是将可选择的斗士增至15人，及将少数人的超必杀技出法作了变动，其按键与基本特殊攻击移动系统则完全沿袭2代，而2代中各角色的场地也几乎没有什么变化。可以说这是一部靠前作的影响力卖钱的作品。

“饿狼SPECIAL”中，以隐藏BOSS身份登场的坂崎良，作为“龙虎”的主角时也未曾达到这样的强度，因为不受气力的限制，可以连续使用霸王翔吼拳及龙虎乱舞。与他作战是极为刺激的，但客观地看，仍是“饿狼SP”纯追求商业性的体现。



▲“SP”中克劳撒的帝王冲击波，真有气势

现此时为止，“饿狼2”的进化已臻极至，传说会就此完结吗？

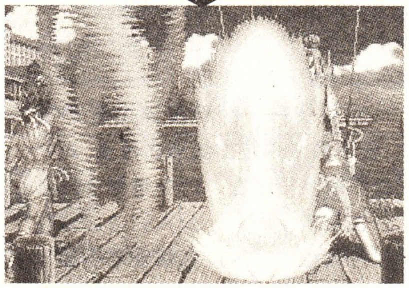


又一部续集推出，已是一年半以后的95年4月，这部以3代为序号的作品在各方面都较过去做了极大变动，令人玩时感到如同换了一个游戏！

首先，角色方面一反以往的习惯减至13人，其中还有3位是隐藏角色；而其操作系统也有了很大的改进虽然摇杆和按键的配置没有变化。

系统上最突出的改进是将原有的二线变成了三线，并且已不再是过去简单的在线与线间跳来跳去的方式；主要战斗仍在居中那条线进行，当躲避攻击或想绕到对方身后及奇袭时即可用(按AB向外侧，按BC向深处)不过，到了里或外侧的线时，必须立刻进行下一步行动，因为在中线以外的地方即使什么也不做也无法停在那里，会自动回到中线的。而特殊的对外线攻击中及对中线攻击也变得更加丰富。





▲2代到3代超必杀技的演变，不过，这种冲击不会破坏地面吗？

除此之外，在无数细小的方面也进行了变更：快速退行之外增加了向前方的快速冲刺，而在保留回避攻击操作之余，增加了快速闪身(快速拉向前下方)，这时再按键可以做快速闪身攻击（与回避攻击不同点在于不一定要在被攻击时使用)；另外，加入了普通拉摇杆上及斜上为大跳，快速输入为小跳的判定系统，并追加了对于飞行道具等攻击在跳跃中时可做空中防御等。



▲在鲍伯处可以见到他的老师，一代中曾登场的理查

在移动和防御方面基本如上所述，而攻击系统也发生了惊人的变化！

第一，出现了如同清版型ACT一样只靠连打按键便能产生的COMBO，所有人共通的基本COMBO是近身时连打重拳（C・C・C）这时你会看到虽是在同一距离按同一个钮，却产生了华丽的连续技效果。对应不同角色，可以出现许许多多组合，并与必杀技配合使用。

第二，有了伪技的设定，这一点玩侍魂或某些节目的朋友都会很了解，实际作用因人而异。

第三，必杀技有很大的变化！很多人都被删去了一些技巧，如特利的火箭踢和安迪的空破弹；而增加了许多更有用的新技，像特利的能量灌篮、舞的阳炎之舞、吉斯的邪影拳等等；旧必杀技的出招指令与性能也做了调整，总的来说均更强更具威力，比如安迪的升龙弹、舞的飞鼠之舞，这一改动得到了广大玩家的好评；最后，不可不提一下潜在能力必杀技的出现，虽然这种指令极复杂且每局只能用一次的技巧不会受到多数人重视（竟然有些潜在能力必须于挑衅或起身时使出)，但无疑对于“狼迷”们有其独特的吸引力。





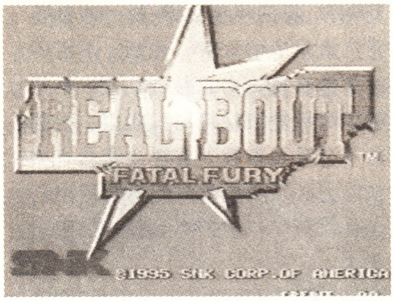
▲山崎龙二很威风地突然出现，不过只要赢他一局他就会退却(什么玩意)

就总体而言，“饿狼3”将这人以华丽为号召的系列作品带向了重视内

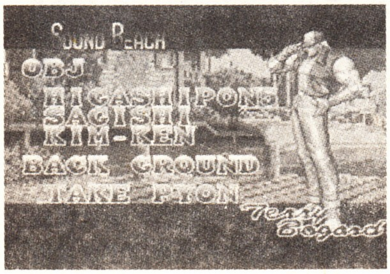
涵的一面。至少它的连续技不再是只有“轻拳×2·重拳·必杀技”这一种模式，也不会再看到线与线间的人跳过来跳过去的奇特景象。当然，SNK并没有放弃这个系列的一贯的华丽特色，如更加夸张超必杀技的效果及设计了对应不同场地可将对手打飞到不同方位等喧闹噱头。这么做使得无论是追求操作感或精彩演出的玩家都能够十分满意。



▲打飞啦!会出现放缩效果



人物缺乏终究是3的一大遗憾，不过，96年1月登场的“REAL BOUT饿狼传说”弥补了这一点。“REAL BOUT”一共有十六位角色可选择，包括“3”中的所有角色，外加金家藩，比利与达克，三代的人物造型及场型都没有变化。所以，任何人第一眼看到都会得出“3代的SPECIAL版罢了”这一印象，但实际上，“REAL BOUT”和“3”在实际玩时会让人感到有着接近于脱胎换骨的改变，不信?往下看!





从“3”中完全不变而延续下来的操作包括：前后方的冲刺、小跳、回避攻击、闪身攻击、空中防御、挑衅等，但其余的方面则大幅度进化!

还是从键钮配置开始吧：摇杆功能不变；A键轻拳、C键重拳（远距离松开摇杆按重拳即是挑衅）、B键踢腿，而原本是重脚的D变成了负责线移动的键钮，这样，要使用线移动便轻松多了，而且，角色在空中跳跃被对手趁机走到身后时，快速按D键还可以空中转身再防御或反击，如何，是个完美的系统吧?

必杀技——由于按键配置的变化，使多数必杀技出法随之改变，而令人振奋的是很多在“3”中遭删去的必杀技也被捡了回来，新人们追加新技就更不用说了；伪技也相应地增加了……好不好因人而异；要重点介绍的，是在“REAL BOUT”中，超必杀技与潜在能力都被超能量槽管制这一事实，其中要注意的，这是“饿狼”系列中首次出现能量槽系统。



▲BOSS之间的对战

若没记错，气力系统这一概念最早于92年12月在第一个突破100M的SNK游戏“龙虎之拳”上登场（说到容量问题，NEO·GEO的卡带不是上限为330M吗?而“REAL BOUT”已达346M）。在“龙虎”系列中，不仅超必杀和隐藏必杀这两种超级技，普通的必杀技也会耗气力，因此这一系统并非很受好评，到了“格斗之王94”中，气力槽改名为超能量槽，只与超必杀技有关，而战士们的超必杀技只有一种，如“龙虎之拳”中的角色在“94”或“95”中，原本的超必杀技仅仅变成了普通的大技，而隐藏必杀技作为超必杀技存在，使用条件是：气力槽满档（使用一次后须再积蓄），或重伤状态（重伤后可随意使用）。

而“REAL BOUT”集两者之长，设定了与“龙虎”近似的两种超技——超必杀技与潜在能力，但同时与“格斗之王”一样，普通必杀技不会消耗能量槽，相反可以令能量有所增加。至于条件，超必杀技是在重伤或能量满档（S·POWER）时可用，而潜在能力是在重伤且能量满档（P·POWER）才允许使出。自然，潜在能力的威力更高过超必杀技。

系统方面也有了又一系列的演变，这些演变是将三线系统充分施展的设计，但无论怎样理解都像是参考自“VR战士”的创意。这些创意包括对地攻击、起身攻击、侧转起身、场外败北。

对地攻击已不是太新鲜的概念，在“恶魔战士”等作品中都可以见到，但若要再把它与起身攻击和侧转起身联系在一起便只有“VR”或“铁拳”之类的POLYGON节目才有。作为2D的对战GAME，大概也只有“饿狼”才能利用这一概念。

对地攻击，起身攻击均不是全角色的共通技，有些角色只会其中一种（因格斗技及规则各不相同，有些人不练这类东西是理所应当的）。在有这两种能力的人中，多数的操作是共通的：对手倒地时攻击为上或下加重拳，起身时攻击为重拳。也有些人既不会对地追击也不会起身攻击如东丈、金家藩和秦氏兄弟。至于侧转起身则是倒地时连打D即可横滚到另一线再站起来。

场外败北的设定是“REAL BOUT”的一大噱头，在很多场地的边缘都摆着障碍物，若它们被破坏掉，而有人被打出场外或他自己冲向边界时便算RING OUT而失败。可笑的是掉出去

之后的种种表演：想像一下吉斯掉在水中而懊丧的样子或双角的头笠漂在水面或着山崎龙二被打得飞进轮船的货船而舱门随之关上了里面传出他“咚咚”敲打着的声音，这是写实一派的表演吗？

另外，“REAL BOUT”的体力制十分特殊，从过去一条的一层血改为两层，不太明白就想想ADK的“痛快格斗GANGAN进行曲”吧，总之血格是比以前充实多了。

奥技进化史

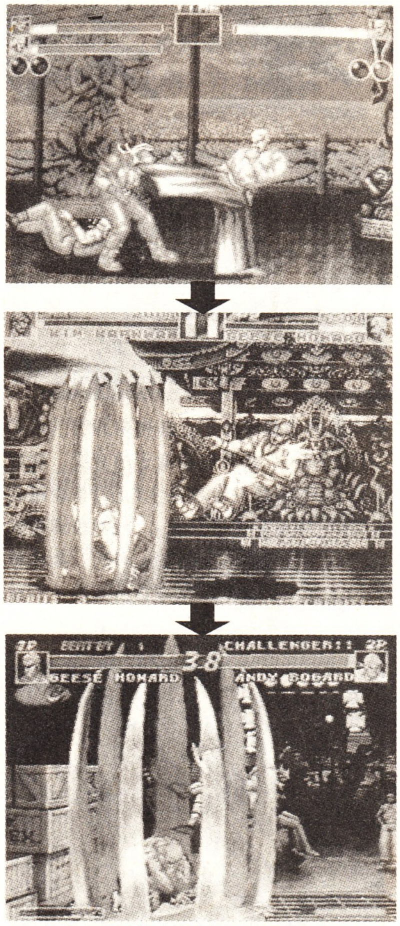


“饿狼”系列在必杀技方面是有着自己鲜明特征的，虽然前后几代中其自身也做了大幅度调整，但仍有着它独特的感觉。

当身技——“饿狼”的招牌，克劳撒和吉斯的专利，不过在“REAL BOUT”中，玛丽和比利也掌握了这一技巧。恐怖的当身技可以将任何普通攻击与很多必杀技攻击挡住，然后给予狠狠的回敬。吉斯仍是很特殊的：他的上段当身投是←↙↓↘→·B，中段当身打是↓↙←·C，而玛丽和比利两人则都是上段为↓↙←·C，中段为↓↙←·B，在性能上也略逊吉斯一筹。

前面说过，在“3”代中删去了很多旧的必杀技，而“REAL BOUT”又将它们加了回来，但是，“3”也好“REAL BOUT”也好都对使用时的按键有了限制，不少技巧都只能用特定的键使用，比如望月双角，几乎没有可以轻重拳或轻重脚互通的技巧。而这种设计过去只发生在少数特殊必杀技上面，如“SP”中唐的击放波只能靠重拳连打来完成。

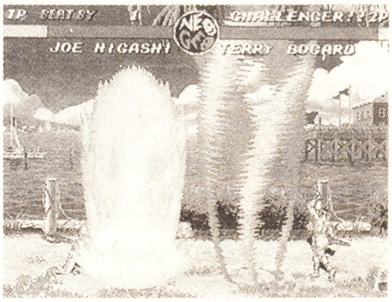
从“3”代开始出现的潜在能力，需要一连串的摇杆及按键组合来执行，其难度之高是初学者绝对无法想像的，而这一创意在“REAL BOUT”中发挥到了极致，这就是吉斯的超终极乱舞。



▲一代比一代强的吉斯，真是个了不起的家伙

使用条件是必须在“P·POWER”，基本指令是→↘↓↙←→·A·A·B·C·C·C·B·C而之后还可以连一个攻击(C或↓↙←·C)，在之前也可以加上一套连续技如C·C·C等，目前为止开发出来的最多段攻击是：A·C·C·C·→↘↓↙←→·A·A·B·C·C·C·B·C·↓↙←·C(共16下连击)，若对手被完全命中，不死也差不多了。这是由自己使出来而非输入指令后让机器完成的凤凰脚之类乱舞技，掌握之后实在是太强大了(不过有多少人能熟练地应用呢?)

哈，乱七八糟聊了这么多，已没什么要讲的了，最后提供一个有趣的秘技，只限于“3”的CD版，即对战模式时双方决定角色后，在对战双方的表示画面同时按1P和2P手柄的BC两键，便可以用袖珍型角色进行对战。这时有些招式的斗气及飞行道具会随角色变小如花蝶扇等，而飞翔拳之类的东西会保持原大，令人有“龙珠”场面的感觉。



▲像这种超必杀技是不会变小的，再和人物的尺寸一比便十分骇人。

到此为止吧，最后要说的是，即使这一系列不再有续作，它也将永远为玩家们怀念(笔者最喜爱的角色吉斯终于被干掉了，心里真有点……)



软体动物 失算 篇

MISJUDGED



物换星移

如果您不仅爱玩 Pc game,还是个科幻作品爱好者，那您一定知道九十年代最具影响力的科幻小说家是谁了？Yep！Bingo！您猜对了就是 Roger Zelazny 了（其实本人也不知道是谁,不过书上是这么写的)。这款由 Capstone 最新出品的《物换星移》(原名《ChronoMaster》)正是他的作品。游戏需



▲著名科幻大师 **Roger Zelazny**

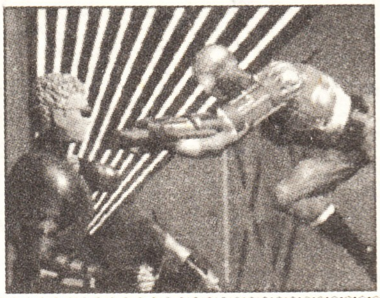
要 486 以上，8MB 内存以上的 PC，可在 DOS 及 Win95 下运行。故事告诉我们在宇宙中除了有我们居住的“主宇宙”外，还有由富商投资的“微型宇宙”。政府本来从不干涉“微型宇宙”内发生的事情，即使有太空海盗的出现。但最近有两个“微型宇宙”



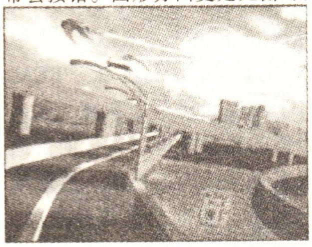
▲双枪李向阳？

被莫名的力量停止了，任何东西都陷入了“时间停滞”，甚至包括量子的衰变。政府不得不派人(那一定就是主角了)带着罐装时间(一种量子力场装置)。玩家扮演失常的正是这名勇者－－雷恩·科达。如此精彩的剧情，一定要制作得非常完美才不致

▼主角被海盗袭击



开发者上街被玩家们追打。Capstone 为此居然重金挖来了正在 SSI 大红大紫的 DreamForge 工作组，因此程序方面表现得很出色。在游戏操控界面，《物换星移》效仿的是以往 Sierra 公司冒险游戏系列的风格：鼠标右键切换动作方式，箭头靠近屏幕上方时出现物品栏，但由于指令比较多，经常会按错。图形方面更是无懈可击，640×



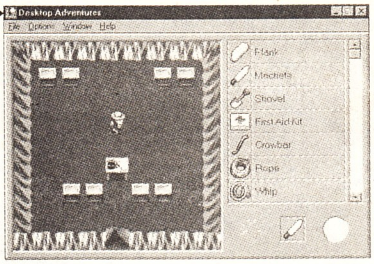
◀空战场面

480 的解析度，发挥至极点的 256 色，丰富大胆的配色，精细高超的贴图手法，多变的视角，加上五十段左右的华丽动画，只有一个词可以形容，Cool！《物换星移》无疑是 SF 迷及 PC 游戏迷的必玩之作。

本游戏由北京福华公司代理销售。

印第安那·琼斯是一部众人皆知的惊险电影。根据《琼斯》系列电影改编的 PC 游戏也出过了《最后的十字军》与《亚特兰蒂斯之谜》。随着近期《琼斯》系列的最新一集的开拍，又一款“琼斯”游戏与玩家见面了，这就是《琼斯博士的桌面冒险》(《Indiana Jones and His Desktop Adventure》),那个头戴皮帽、手挥长鞭、粗犷豪放、机敏智慧的家

▶搜刮纳粹营地

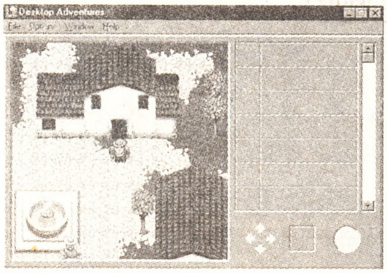




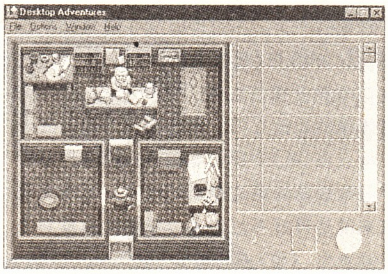
▲还是哈里福特森

伙又回来了。单看名字，应该能想到这是个 Win3.1 或 Win95 上的游戏了吧！没错，而且它需要 486 以上，8MB 内存方可运行。与《琼斯》系列以往的作品不同，本集游戏是个益智成份较多的动作冒险游戏，甚至严格地说还有点象大富翁类的游戏。这回琼斯博士冒险的舞台，是在墨西哥。为了阻止盗墓者盗走玛雅、阿兹特克等迷之部落的宝藏，琼斯博士来到了这里。但是，荷兰的宝藏家维克·范伦博士为了占有某某古董，竟对琼斯博士展开了追杀。因为是在 Windows 下的游戏，所以解析度最基本也是 640×480、256 色。而且所有的行为，如谈话、行动、使用物品、以及战斗都可以由鼠标来完成，所以感觉玩起来十分的方便。游戏的主要内容便是在不同的地点，与不同的人对话，收集各种物品、工具和武器，然后与纳粹(琼斯博士的宿敌)、赏金杀手、充满敌意的印第安人战斗。从图片上看出游戏的视角是俯视，

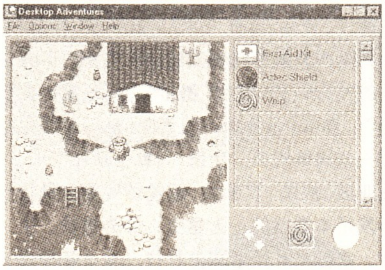
人物看起来也是Q版的，象是个Windows下的小品游戏。不过完成冒险还是蛮艰巨的。因为玩家必须操纵琼斯博士完成十几个任务才算结束。而每个任务的地图都是从100个10×10屏幕的地图库中随机产生的。喜爱小品级游戏的朋友不要错过。如果您可以使用InterNet的话，可以去www.lucasart.com/ static/ id/ idpreview.html下载试玩版先睹为快一下。



▲墨西哥小镇



▲室内布景极为细致



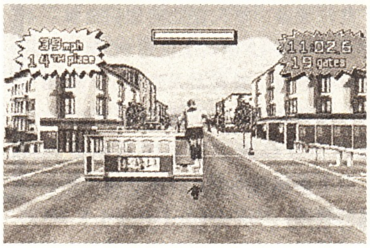
▲山地冒险

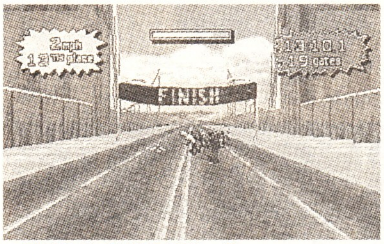


年轻人总是血气方刚、爱冒险、冲劲十足。山地车、滑板、刀轮旱冰鞋、轮板(一种形似滑板，但更长的高速滑行器械，使用时人体整个躺在上面）这些简单的竞速工具无疑成了年轻人寻求刺激、展示自我的好器材。国外有不少此类的比赛，相当刺激，但国内似乎还没有这种条件，在大街上比又太危险了。不过还好，由SonyImagesoft曾在PlayStation上推出的《极速竞赛》(《ESPN EXTREME GAME》)现在移植到PC上了。

在《极》中，玩家可以自行选用山地车、滑板、刀轮旱冰鞋与轮板中的任意一样参加比赛。不过选用什么器材一定要根据选手的特长来决定，如果一个选手不太会玩滑板的话，他用滑板参赛一定会吃亏。如果一个竞速比赛仅仅是比比速度就没什么意思了。没错，《极》是不会让您感到没意思的。游戏刚开始，每个选手都只有些很便宜的器材，性能当然也好不到那里去！不过只要通过比赛就可以挣到钱买器材了。在比赛中，赛道上会出现许多黄、蓝、绿色的门，不同颜色的门都可以得到一定的钱。只要从门中穿过，在比赛结束后就可以得到奖金。看起来简单，其实不然。在高速行进中，要想从两人宽的门中穿过又不会撞上门框导致减速并不是件易事，何况

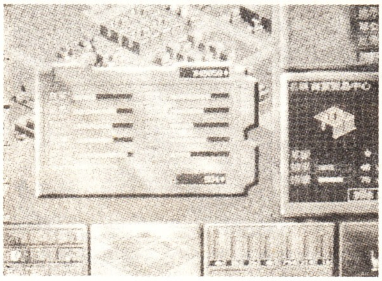

▲GO TO THE HELL! MAN！


▲哇，要撞车啦



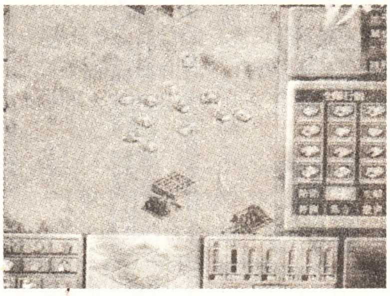
▲到终点啦，可惜是最后一名

有些门还是架在半空，要算准时间跳起来才能顺利通过。既然是比赛，就不可能是一个人(永远第一多无聊)。在比赛中会有十几位选手与您一起比赛，他们个个都不善。如果您仅仅把他们超过，很快他们又会赶上，不如拳打脚踢把他们搞个人仰马翻。游戏中允许选手用四肢去攻击对手(当然不是四肢同时攻击，除非您能站着同时抬起双脚)。看着别人狼狈地翻入路边草丛，一种痛快的感觉油然而起。另外《极》的赛道设计得很棒，比如说第一个赛道吧，比赛由市中心开始，一直延伸到市郊，终点设在金门大桥上。沿路街边的房屋各式各样，绝不会有“故地重游”的感觉。而且以往的竞速游戏赛道都是环状，一圈又一圈地转，《级》中的赛道是线状，这也是一种创新吧！如果您想体验刺激又胆量不足的话，请玩《极速竞赛》。

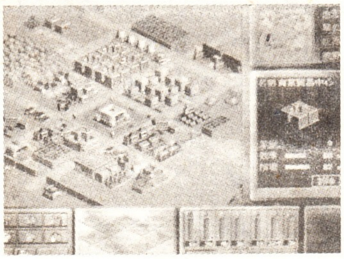

▲势利的整体指数表

殖民计划

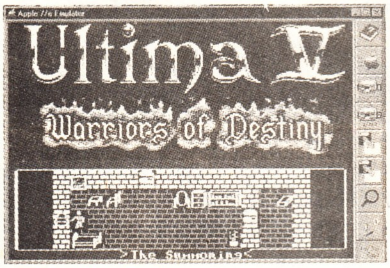
各位，有没有设想过未来？如果发现了其它适合人类居住的星球，您会不会移民外星？如果在外星遇到战争，您会不会挺身而出担当统率？答：会！那么好，让我们先演习一下吧！由光谱资讯开发制作的《殖民计划》设想了在2073年，人类开始考虑殖民休曼星系。但曾在地球上称王称霸的罗撒帝国也看上了这方宝地。于是为争夺休曼星系的控制权，一场殖民战争在洲际邦联与罗撒帝国之间展开了。游戏为640×480、256色的高解析画面，并且采用了45°的视角。光谱的游戏一向以图象精美，内涵丰富著称，这回更不会让玩家失望。在游戏


▲即时战斗的场面

中，玩家扮演的是洲际邦联的计划负责人，在只有少许设备的条件下，前往休曼星系开始殖民计划。游戏由资源采集、城市建设、贸易、教育人才、科技开发、外交、军备生产及战争几方面组成。资源，不外忽氧气、水、电、食物、燃料等等，玩家需要建厂、勘探、采集到一般资源，然后才能生产一些高级资源。建设，大致包括住宅区、商业区、医院、贸易站、运输站等等。科技开发是本游戏的一大重点，分为建设、生产、武器三大类十多种科技。而且各种设施的等级与科技开发是紧密关联的，科技的发展，是胜利的关键。现在游戏中最时髦的战斗方式就是即时战斗，《殖》看来也是赶时髦的一个。不过即时战斗的风光早已全让《C&C》与《魔兽争霸》占去了，《殖》的战斗难免有模仿之嫌。比如 Warfog 功能，群体移动功能之类，这些在著名的即时战斗特点在《殖》中都有用到了。中文游戏能学习到成功的英文游戏的优点，对中文玩家来说是再好不过的了。从图片及资料上不难看出，《殖》是个集合了《Simcity2000》、《Civilazition Ⅱ》与《C&C》的优点的好游戏（不知能不能支持网络或 Modem），这样的游戏难道不值得期待吗？


◀类似模拟城市的建筑群

年龄大点的玩家，也许会经常吹嘘自己当年玩 Apple Ⅱ 游戏的丰功伟绩。但是现在已是奔腾的时代，到哪儿还可以玩得到 Apple Ⅱ 的游戏呢？No problem！不知哪



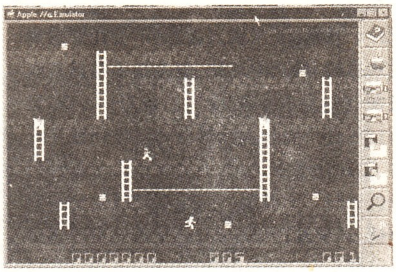
▲著名的《创世纪Ⅴ》

位仁兄用 C 语言写了一个在 PC 上玩 Apple Ⅱ 的模拟器（原词为 Emulator）。使怀念 Apple Ⅱ 游戏的朋友得以重温旧梦。Apple



▲可双人对抗的《谍对谍》

Ⅱ 的模拟器现在已经有 Windows 版，Dos 版及 X－Windows 版（Linux 上的 Windows）。本人出道较晚，没能赶上玩 Apple Ⅱ 的时代，经常听些前辈侃得天花乱坠，不免对 Apple Ⅱ 的游戏有些神往。为了体验感觉，赶忙上 Internet 找来了全套模拟器和一大堆经典



游戏，象什么《Lode Runner》啦，《Spy Vs Spy》啦，《Ultima Ⅴ》啦，《巫术Ⅴ》之类。看完使用说明就一个个玩起来。玩过之后，除了新鲜感外，一无所获。的确，如果您没有用过 PC，没有看到过 256 色的游戏，再把时间提早 5，6 年，Apple Ⅱ 会使您废寝忘食。但是，奔腾时代了嘛，Apple Ⅱ 还怎能吸引人？您若想怀旧的话，不妨去 Internet 上 search 一下“Apple Ⅱ Emulator”，相信会收获不小。

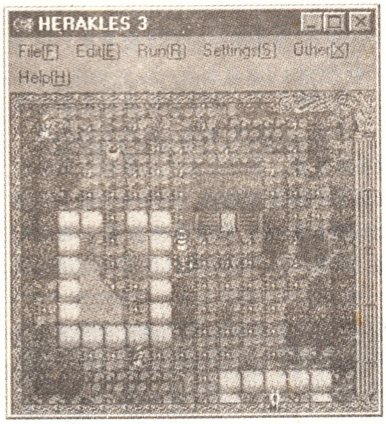
各位读者，本人在此向您们道歉。本人曾在去年第 12 期杂志说过 PC 机不能用软件模拟超任，看来本人失算了。因为当时真没想到这个叫“安藤信明”的家伙会在今年 3 月份搞出这个叫 SPW 的软件来。但不要高兴太早，经本软体动物长达一周的测试，只有 5% 左右的 4M 至 8M 的超任节目可以运行。而且因为硬件上的不足，它无法运行任何一个含有缩放、回旋、透明功能的游戏，也不能放出音乐（据说注册版可以），不过它即时存储与支持手柄的功能到是令人激赏，如果今后还会有新版本，希望有所加强。有兴趣的朋友请自己在 Internet 上的 IRC 里寻找。

BTW：三月号上提到的 VSMC 被本人证实无法模拟超任。



▲用超任模拟器玩《恶魔城 2》

▼玩 RPG 游戏也可以



Hot News

1、Origin 的《银河飞将Ⅳ》刚上市不久，《银河飞将Ⅴ》的消息已经传出。在五代中，Origin 将耗巨资制作一架真正的飞船发射到太空中，用以拍摄更真实的镜头。据说玩家不用再次升级即可玩《银河飞将Ⅴ》了。

2、传闻著名游戏公司 Sierra，前不久被一家汽车资讯公司以十亿美元收购。

3、3DO 的经典冒险游戏《D之食卓》已经被移植到 PC 上，厂商为 Acclaim。

4、曾以《吞食天地Ⅱ》获得智冠金磁片奖的工作组，目前正在开发全新的《吞食天地Ⅲ》。智冠北京工作室目前正在开发《三国志英雄传》与《侠客展昭》两款游戏。

5、ID Software 日前放出消息，将在今年六月发行《DOOM》系列的最后一作《Final DOOM》，将有全新 32 个关卡和重新制作的音乐。

感谢智冠（北京）电子有限公司张志宏先生提供资料
感谢郑州朱卫强提供本文题图（软体动物）

Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

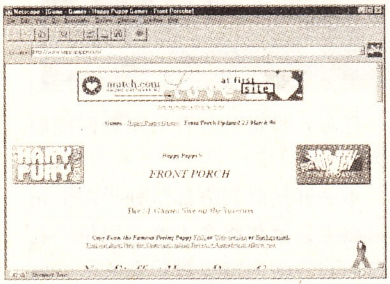
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

INTERNET 的游戏聚宝盆

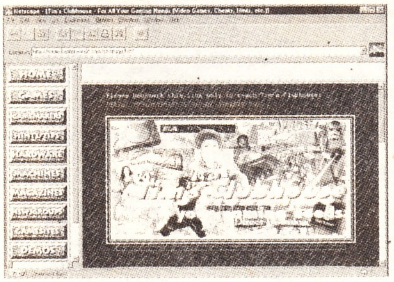
以前介绍了INTERNET上的许多关于游戏的东西。但都是各个游戏厂家自己的Homepage，用户在这个主页里看到某一个或某几次有关联的游戏厂商的消息。这样一来，想搜集一些新闻的话，一个主页一个主页的看会很浪费时间。有没有什么主页可以综合一下所有关于游戏的新资料呢?当然有，而且非常多。这类的主页不是由某个游戏厂商建立的，也不是由某个杂志办的。大多数是私人或是类似俱乐部之类的组织建立的。因为不属于某个厂商或杂志所以这类主页上会有各个厂商的新动向，不受约束就是好。而且什么都有，象PC游戏、MAC游戏、TV游戏等等。另外，这类主页在游戏秘技、攻略、修改工具方面做得很好，几乎每个主页里都有几千个秘技或攻略。还有就是新游戏的试玩版与升级补丁，在这类主页中占有重要地位。下面就让我软体动物带你们来看一看吧!

HappyPuppy，意思是快乐的小狗。这是最著名的游戏聚宝主页的名称。主页的背景图与标志，就是两只欢乐的小狗。主画面通常是一张彩色的大表格，列出了最新一次更新内容后，有哪些内容是最新最热门的（通常Whatsnew一词代表“有什么新东西”）。表格里大致分为新增区域、最新秘技、最新PC试玩版、最MAC试玩版等栏目。另外表格下方有个小表格，列出的是HappyPuppy的分页标题，有AvatarX的秘技区、Doom迷的讨论区、儿童家教区、新闻报告区、MAC游戏区等等，内容可谓极为丰富，而且每周都会更新内容，是个PC玩家必去的Homepage。



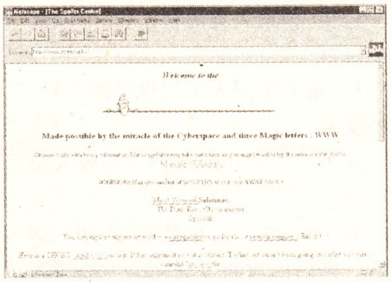
URL:http://www.happypuppy.com

Tim' sClubhouse，是一个新办的Homepage，丰富的内容，新颖的界面使它快便与“快乐的小狗”平起平坐。在Tim' sHomepage的左边，是个很方便的菜单，包括厂商主页表，热门游戏列表，秘技提示攻略区，硬件讨论区，电子杂志区，新闻组，试玩区等。浏览者无需在NETSCAPE中重复“Back”“Forward”的动作，就可以选择新的区域去阅览。而且这是个包括了PC游戏与TV游戏的主页。但是这个主页也有两个小毛病。一是如果你在该主页注册了使用权后，该主页的系统会隔三差五的给你发E-mail告诉你某主页地址变更。本人至少收到过15封左右的地址变更信，但只有两次是真的变动。虽然给他们发一个带有奇怪密码的信便可中止此行为，但又怕哪天地址真变了又找不到家了。另外就是DEMO版的更新问题。通常主页新后会在新东西前加入醒目的“NEW”的字样，但Tim's主页经常更新后会加入一些很老的游戏的Demo版（正版都发行了），让人有种滥竽充数的感觉。尽管如此，Tim's的主页还是必看不可的。



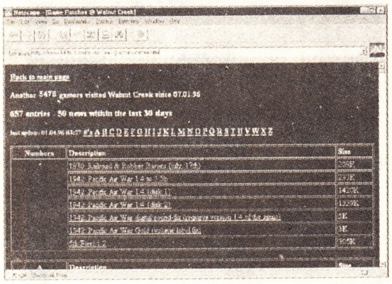
URL: http:// www.heaterworld.com/timspage.html

现在的PC游戏、声光效果越来越好，但难度也越来越高。这样一来，攻略与秘技便成了玩家们的救命草。在INTERNET上，收集攻略秘技最全最新的，恐怕是这个“掠夺者中心”(SpoilerCenter)了。听名字好象是个Piracy的中心，实际上这里很正规合法。“掠夺者”收集秘技攻略的方法，是在自己的主页“悬赏”某某游戏。过不久自然会有绝顶聪明的玩家送上门来。速度之快令人吃惊，《黑暗之蛊Ⅱ》发行后的3~4天，这里就已经收到了玩家送来的攻略，《银河飞将4》的秘技也是在这里最先公布的。“掠夺者”主页将游戏分为“冒险”“动作”“RPG”等类型，然后每一类中又按公司分类。这样一来，只要知道游戏类型与厂商，就能很Easy的找到您需要的东西。不过，“掠夺者”也不是无所不有，有时也会让用户大失所望。另外“掠夺者”的主页设计过于简朴，白花花的一片，能改改就好了。



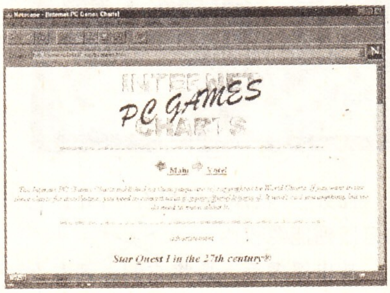
URL:http://www.et.ee/veiks

一个游戏，有时可能因为急着推出，有些Bug还没有除掉，就上市了。为了对得起玩家，游戏厂商总是要出一些Patch(除Buy升级版补丁)，让玩家自行除错升级。但是东一个，西一个的找起来太麻烦了。这个主页里收集了几乎所有的英文游戏Patch。如果您在玩某个有Bug的英文游戏，就去这里找找有没有Patch吧!



URL: http:// www.inftu-dresdende/mr2/patchescdrom.html

游戏排行榜，一种可以了解游戏孰优孰劣的列表。在INTERNET上，有一个综合性的排行榜结点，这就是WorldCharts。在WorldCharts中，分为PC游戏排行榜，国际电影排行榜，流行音乐专辑排行榜及流行音乐单曲排行榜。当然我们注意的是PC与TV游戏的排行榜。这两个榜是每周更新一次，列表中用图标标明了游戏的平台系统，类型，发行方式等等。由于PC游戏有DEMO版这一特点，PC榜中还包括了一个“Download40”榜，也就是下载最多的前40个游戏榜，用户在浏览该榜时，可以顺便下载自己有兴趣的东东。排行的产生，是由用户投票产生，只要在画面中点一下“I' llVote”，就可以参加投票了。怎么样，试试吧。



URL:http://www.xs4all.nl/jojo/index

文/软体动物

Document: Done

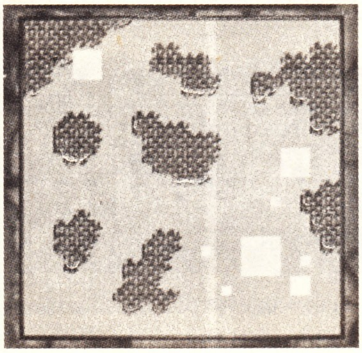


《魔兽争霸Ⅱ》完全攻略

（下）

兽人战役

第一关



任务：建造一座兵营和四座猪舍。

本关的攻略方法与人类战役的第一关大致相同，注意让武士统一行动。

第二关



任务：营救被俘的投石手，并让它们返回到能源权内。

救出俘虏后，要将它们送到左方的小基地内，所以要先派部队消灭沿路埋伏的人类士兵以使我方人员顺利到达能源圈内。

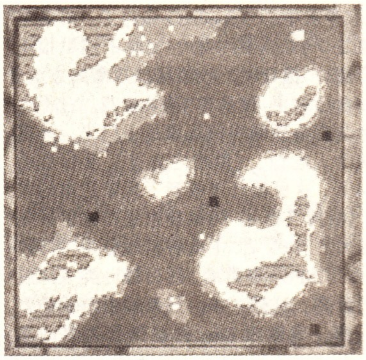
第三关



任务：建造一座造船厂和四座钻油平台。

（攻略方法同人类战役第三关）

第四关



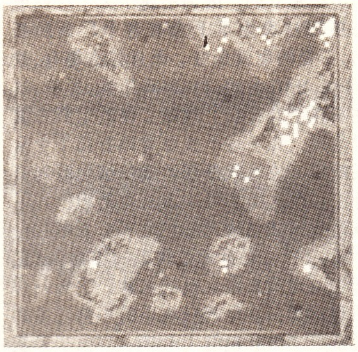
任务：摧毁人类的村庄，全歼联盟防卫部队。

（攻略方法同人类战役第四关）

第五关

任务：夺回 DUN 地区，摧毁人类的村庄。

先夺回被人类军队控制的 DUN 地区，随后的攻略方法同人类战役第五关击败攻击村庄的兽人之后。



第六关



任务：护送我方食人魔返回能源圈内。

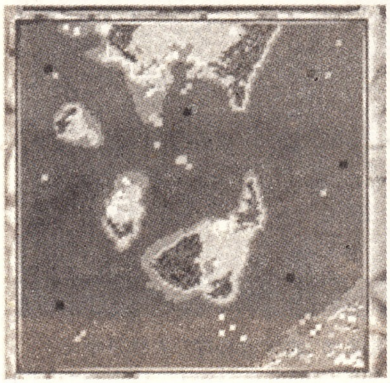
本关开始时我方部队处于左上角的道路上，要想将食人魔送回位于右下角的我方地内需经过重重关卡，而每个关卡都有人类的部队把守，所以我方要采取步步为营，诱敌深入的办法，将敌人的军队一一消灭后再送食人魔回能源圈即可。

第七关

任务：夺回我方的运输舰，摧毁人类的村庄。

本关岸边的两艘运输舰在游戏刚开始时就会自动被我方收复，可将部

队运送到中间的岛上，歼灭金矿前的守敌，然后在岛上发展自己的力量。

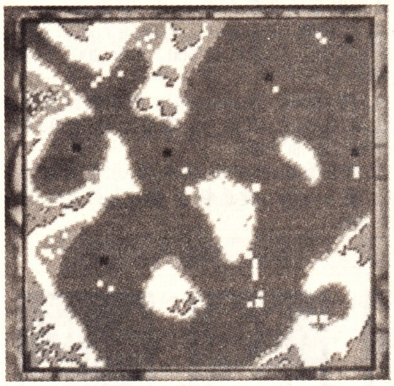


因为本关需渡海攻击位于上方岛屿上的村庄，所以重要的是全力发展海军力量，待制海权夺到手，即可发动攻击，但需注意人类在沿岸布置的巨弩，否则舰队会受到重创。

第八关

任务：摧毁人类的城堡，保护Runestone。

本关我方基地可供发展的地域并不宽阔，可全力发展海军，并派战舰把守住海湾的入口处，然后选择一个有金矿的岛屿进行发展。攻击人类的城堡时需注意人类沿岸部署的巨弩和警

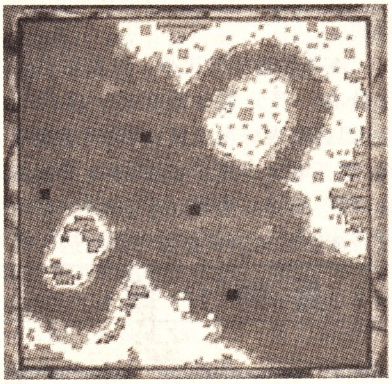


戒塔，同时还要小心敌人的潜艇对我方进行偷袭。可将飞艇调到我方造船厂附近，一旦发现敌人的潜艇立即予以击沉。本关可直接攻击中间岛屿上的人类城堡，然后占领Runrstone结束本关，也可以先攻击人类右下方的村庄再回过头来攻击中央的岛屿，这样可获得较高的分数。

第九关

任务：在前方岛屿上建立一座要塞和一座造船厂。

本关要把自己的基地建立到原来人类占领的岛屿上，所以海军力量无可争议的应被列为优先发展的力量，注意我方基地的左、右两个角落各有几名人类的士兵埋伏，先派军队把他

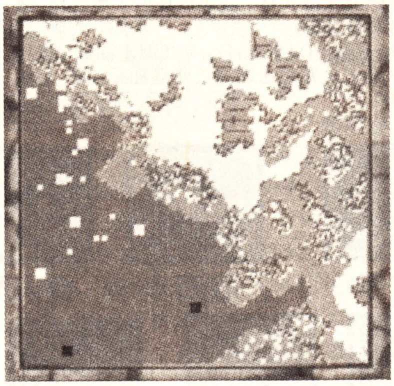


们找出来并消灭掉，免得你攻击时出来杀你一个措手不及。进攻时应注意敌人沿岸布置的巨弩和警戒塔，把敌人消灭后就可在上方的圆岛上建立我们的基地并把它升级到要塞，然后再建一座造船厂就可以过关了。

第十关

任务：摧毁所有人类的钻油平台，摧毁炼油厂，摧毁敌人的村庄。

本关我方队伍被山脉阻挡在海岸一侧，用环山内的小妖精炸开一条通道，使部队开进到可建造的区域内，发展自己的基地。注意，附近的树木很少，一定要有计划的使用木材；发展的



同时应派部队守住基地上方的几个山道，以防敌人的袭击。本关要摧毁的目标较多，所以海军和陆军要同时发展，小心敌人潜艇的偷袭。

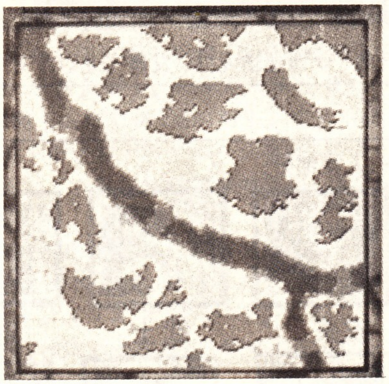
第十一关

任务：摧毁敌人的弓箭手基地。

本关在地图的各个角落都有敌人的弓箭手埋伏着，应多制造食人魔利用它们的速度和勇气术逐一消灭散布在我方基地四周的弓箭手。发展基地的时候，敌人一般会派少量的弓箭手从我方基地左上方对基地进行偷袭，应小心防范。攻击地方村庄时先派投石器摧毁敌人的警戒塔，再派食人魔扫荡敌人的村庄即可。

第十二关

任务：摧毁敌人的所有建筑物。



由于开始时我方部队的岛屿上没有金矿，所以先不进行建设，攻下附近的岛屿后，可选择一空地较大的岛发展基地。然后逐一消灭较小的岛屿，最后集中力量攻击中央岛屿时需派小妖精将岛上环山炸开一条通道才能消灭所有敌人。本关有不少的敌潜艇在海里等待机会偷袭我方舰队，所以舰队应配备一艘潜艇，以免遭受损失。

第十三关

任务：摧毁敌人的村庄。



本关先扫清左下角金矿附近的敌人，然后在金矿附近建设基地，同时派部队清除通往岛屿路上的守敌，占领要塞并驻军把守，发展海军力量守住沿海地区。其它的钱和木全力将基地

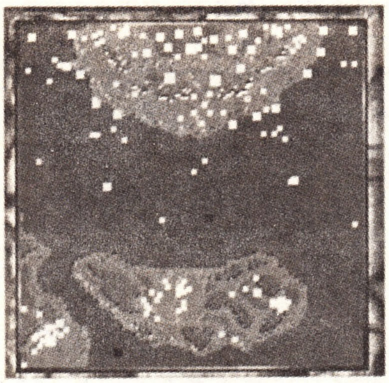


升级，立即建造龙穴，发展飞龙，当飞龙部队建立起来后，就可以让投石器摧毁敌人的警戒塔，用飞龙为主要攻击力量扫荡敌人的村庄了。

第十四关

任务：摧毁你所能看到的所有建筑物。

本关是最后的决战，开始时我方部队有一部分被分隔在另一座岛屿上，迅速发展海军力量，将他们接回基地。然后壮大守军的实力，尽全力使基地升级，使得基地可以建造龙穴，最后是否能够胜利就看你的飞龙建造得够不够多、够不够快了。



兵种介绍：

一、人类部分：


农夫


武士


射手


巨弩


骑士


飞行器


矮人小队


魔法师


战鹰


油轮


驱逐舰


运输舰


魔力战舰


潜艇

1、农夫（Peasant）：有采金、伐木和建造功能，训练耗金 400。
2、武士（Footman）：一般的攻击力和防御力，训练耗金 600。
3、弓箭手（Elven Archer）：攻击距离较远，防御力较低，可通过木材厂升级，训练耗金 500、木材 50。
4、巨弩（Ballista）：攻击力强，攻击距离远但防御力和移动力低下。训练耗金 900、木材 300。
5、骑士（Knight）：攻、防能力及移动力高，并可经由教堂获得魔法能力，训练耗金 800、木材 100。
6、飞行器（Flying Machine）：移动力和索敌较高，侦察用。训练耗金 500、木材 100。
7、矮人小队（Dwarven Demolition Squad）：工兵，可自爆炸开山脉等路障。训练耗金 700、木材 250。
8、魔法师（Mage）：强大的魔法能力，防御力较低。训练耗金 1200。
9、战鹰（Gryphon Rider）：终极武器，攻、防、移动及索敌均佳，战争后期的主要武器。训练耗金 2500。
10、油轮（Oil Tanker）：寻找海上油床、建立钻油平台并运送燃油。建造耗金 400、木材 200。
11、驱逐舰（Destroyer））：初期的海军力量，攻、防及索敌能力一般。建造耗金 700、木材 350、石油 700
12、运输舰（Transport）：运送陆上部队，防御力较低。建造耗金 600、木材 200、石油 500。
13、魔力战舰（Battleship）：海军的巨型战舰，强大的攻、防能力。建造耗金 1000、木材 500、石油 1000。
14、潜艇（Gnomish Submarine）：水下攻击力量，能力一般。建造耗金 800、木材 150、石油 900。

二、兽人部分：


工人


士兵


飞斧手


投石车


食人魔


飞艇


妖工兵


幽灵骑士

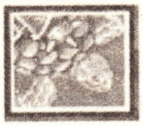

飞龙


运油船


驱逐舰


运输舰

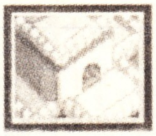

巨舰


巨龟

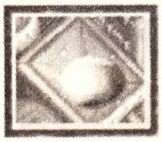
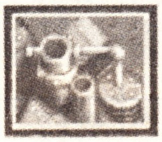
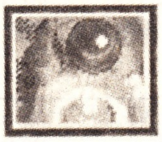
1、工人（Peon）：同人类农夫。
2、士兵（Grunt）：同人类武士。
3、飞斧手（Troll Axethrower）：同人类弓箭手。
4、投石器（Catapult）：同人类巨弩。
5、食人魔（Ogre）：同人类骑士，魔法能力不同。
6、飞艇（Groblin Zeppelin）：同人类飞行器。
7、小妖精（Groblin Sapper）：同人类矮人小队。
8、幽灵骑士（Death Knight）：同人类魔法师。
9、飞龙（Dragon）：同人类战鹰。
10、运油船（Oil Tanker）：同人类油轮。
11、驱逐舰（Destroyer）：同人类驱逐舰。
12、运输舰（Transport）：同人类运输舰。
13、巨舰（Juggernaught）：同人类魔力战舰。
14、巨龟（Glant Turtle）：同人类潜艇。

建 筑 物 介 绍

一、人类部分：

农场 兵营 市政厅 木材厂 铸造厂 塔 造船厂

冶炼厂 炼油厂 研究所 马厩 教堂 魔塔 鹰巢

1、市政厅：(Town Hall)训练农夫；建造耗金 1200、木材 800。
2、农场(Farm)：为所有部队提供食物。耗金 500、木材 250。
3、军营(Barracks)：训练武士、弓箭手、巨弩和骑士。金 700、木材 450。
4、木材厂(Lumber Mill)：建造后军营可训练弓箭手，增加农夫伐木量 25 个单位。耗金 600、木材 450。(1)(Upgerade Arrows)增强弓箭攻击力 1 个单位。(2)(Elven Ranger)使弓箭手升级。(3)(Langer Scouting)弓箭手索敌能力提高 9 个单位。(4)(Research Longbow)弓箭手射程增加 1 个单位。(5)(Ranger Marksmanship)弓箭手攻击力增加 3 个单位。
5、铸造厂(Blacksmith)：提高武士、骑士和巨弩的攻击力，提高所有陆军的防御力。耗金 800、木材 450、石油 100。(1)(Upgerade Swords)提高武士、骑士攻击力 1 个单位。(2)(Upgerade Shidlds)提高所有陆军的防御力 2 个单位。(3)(Upgerade Ballistas)提高巨弩的攻击力 15 个单位。
6、塔(Tower)：警戒及防御设施。耗金 550、木材 200。(1)(Upgerade toGuard Tower)改建为警戒塔，用弓箭攻击敌人。(2)(Upgerade to Cannon Tower)改建为加农炮塔，无法攻击空中目标。
7、造船厂(Shipyard)：建造海军舰只。耗金 800、木材 450。
8、冶练厂(Foundry)：提高军舰攻、防能力。耗金 700、木材 400、石油 400。(1)(Upgerade Cannons)军舰攻击力加 5 个单位。(2)(Upgerade Ship Armor)军舰防御力加 5 个单位。
9、炼油厂(OilRefinery)：提高油轮石油开采量 25 个单位。耗金 800、木材 350、石油 200。
10、研究所(GnomishInventor)：制造飞行器和矮人小队，建造后造船厂可建造潜艇。耗金 1000、木材 400。
11、马厩(Stables)：建造后军营可训练骑士。耗金 1000、木材 300。
12、教堂(Charch)：建造后使骑士获得魔法能力。耗金 1000、木材 300。(1)(UpgradeKnighttoPaladins)使骑士升级并获得灵视术，观察未探索的区域。(2)(ResearchHealing)使骑士获得治疗术，可恢复体力。(3)(ResearchExorcism)(笔者一直未搞懂此项魔法用途，有知者请赐教，不胜感激！)。
13、魔塔(MageTower)：训练魔法师，并研究新的魔法。耗金 1000、木材 200。(1)(TrianMage)生产魔法师。(2)(ReseatchSlow)研究滞留术，使敌人的移动力降低。(3)(ResearchFlameShield)研究火轮术，保护我方部队，并对部队周围的敌人造成伤害。(4)(ResearchInvisiblity)研究隐形术，可偷袭敌人基地。(5)(ResearchPolymorph)研究必杀术，一击必杀。(6)(researchBlizzard)研究暴风术。
14、鹰巢(GryphonAviary)：训练战鹰。耗金 1000、木材 400。

二、兽人部分：

猪舍 兵营 基地 木材厂 冶炼厂 塔 造船厂

铸造厂 炼油厂 妖室 魔窟 祭坛 诅咒之庙 龙穴

1、基地(GreatHell)：同人类市政厅。
2、猪舍(PigFarm)：同人类农场。
3、兵营(Barracks)：同人类军营。
4、木材厂(TrollLumberMill)：同人类木材厂。(1)提高飞斧手攻击力 1 个单位。(2)(BerserkerTraining)飞斧手等级提升。(3)(Scouting)索敌提高一个单位。(4)(ResearchLighter)射程增加 1 个单位。(5)(Regeneration)飞斧手升级。
5、铸造厂(Blacksmith)：同人类铸造厂。
6、塔(Tower)：同人类塔。
7、造船厂(Shipyard)：同人类造船厂。
8、冶练厂(Foundry)：同人类冶练厂。
9、炼油厂(Refinery)：同人类炼油厂。
10、妖屋(GoblinAlchemist)：同人类研究所。
11、魔窟(OgreMound)：建造魔窟后，军营可训练食人魔。
12、祭坛(AltarofStorms)：研究魔法。(1)(UpgradeOgrestoMages)使食人魔获得魔法能力魔眼。(2)(ResearchBloodlust)使食人魔获得勇气术。(3)(ResearchRunes)使食人魔获得地雷术。
13、诅咒之庙(TempleoftheDamned)：训练魔法师，研究新魔法。(1)(ResearchHaste)研究急速术。(2)(ResearchRaiseDead)研究招魂术。(3)(ResearchWhirlwing)研究旋风术。(4)(ResearchUnholyArmor)研究邪恶的装甲部队。
14、龙穴：同人类鹰巢。

文/朱泓
责编/软体动物

北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡

邮购价目表

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SLG 战略	三国 1	95.00	圣骑士战记(原装)	80.00	提督的决断	120.00	沙丘魔堡 2 合 1	130.00
	大战略 2+三国 1	215.00	石中剑(原装)	190.00	大航海时代 2	180.00	沙丘魔堡 3 合 1	150.00
	凯撒大帝(英文版)	70.00	欧陆战线	125.00	恐龙兄弟 2(原装)	120.00	三国Ⅲ 2 合 1	175.00
FGT 格斗	VR 警官	160.00	七龙珠	95.00	侍魂(原装)	140.00	WWF 摔角	135.00
	真人快打 1(原装)	100.00	七龙珠(原)	100.00	侍魂	135.00	世界英雄	90.00
	真人快打 2	130.00	摔角霸王(真人版 32M)	170.00	街霸(12 人,16M)	95.00	幽游白书 2	135.00
	真人快打 3	145.00	饿狼传说 2(原装)	150.00	街霸(16,40M)(原装)	240.00		
ACT 动作	X-MAN2(动作)	95.00	玩具总动员	180.00	米老鼠	50.00	金刚战神	110.00
	阿拉丁	110.00	圣剑屠龙(原)	100.00	美人鱼+冲破火网 2	80.00	漫画地带	100.00
	魔域使者	140.00	蜘蛛人	50.00	格斗四人组 3(原装)	140.00	战斧 3	75.00
	蜡笔小新	100.00	鬼邻居	50.00	格斗三人组 3	60.00	环保坚兵	140.00
	音速 3(原)	130.00	外星王子	75.00	狮子王(原装)	160.00	正义使者 1	100.00
	音速 3	85.00	变形侠医	90.00	狮子王	130.00	正义使者 2	135.00
	音速 4	95.00	海豚 2	80.00	神奇男孩(原装)	80.00	旋风女战士	50.00
	安全队长	80.00	海豚 3	100.00	精灵世界 3	50.00	宇宙忍者	80.00
	丛林冒险 1	90.00	侏罗纪公园 2	90.00	龙女	50.00	超级忍	70.00
	丛林冒险 2	100.00	蜘蛛人 2	115.00	诺米救美	80.00	超级忍 2	90.00
	送报童 1	50.00	蜘蛛人 4	160.00	足球小子	100.00	蚯蚓战士Ⅱ(动作)	160.00
	送报童 2	70.00	唐老鸭	50.00	美少女战士	95.00		
	绿狗	80.00	唐老鸭 2 合 1	70.00	美少女战士(原)	160.00		
SHT 射击	异形风暴	50.00	机械战警 4	95.00	太空战斗机(空战)	65.00	武器之王(空战)	50.00
	光电战机 2 合 1(空战)	100.00	越空狂龙	100.00	特勤金刚	105.00	超时空特警	130.00
	宇宙战舰(空战)	60.00	战斗玛丽亚(空战)	75.00	忍无可忍	100.00	迷航战舰	140.00
	空战克星(空战)	70.00	星际奇兵	145.00	雷鸟 4(空战)	75.00	魔甲奇兵(空战)	50.00
	坦克大战(原装)	70.00	魂斗罗	100.00	雷鸟 4+92 世界杯足球	90.00	鲛鲛鲛(空战)	50.00
	雷电传说(空战)	70.00	反爆特勤组	65.00	毁灭警官	120.00	空魂(空战)	80.00
	雷电传说 2(空战)	110.00	异形战士	80.00	真实的谎言	95.00	地面保卫战(空战)	120.00
	西部牛仔	60.00	联合大作战(空战)	75.00	恐怖角	135.00		
PUZ 智力	沙漠风暴 2	80.00	赌城 3 合 1	105.00	终极战役	120.00	梦幻水果盘	125.00
	沙漠风暴 3	100.00	坦克+007	90.00	红色战区	95.00	阿 Q 连环炮	170.00
	F-22	110.00	F-15	70.00	立体方块	100.00	沙漠风暴 1+亚生物战争	120.00
RPG 模拟	光明十字军(原装)	180.00	英雄传说	125.00	梦幻之星(原装)	180.00	新创世纪(原装)	180.00
	光之继承者(原装)	160.00	梦幻之星(复刻版)	200.00	战斗传说	160.00	斗技王(原装)	160.00
RAC 赛车	摇滚赛车	145.00	文素赛车	90.00	新 F-1 赛车	145.00	机车 3	105.00
	川崎赛车	70.00	街头飙车	145.00	顶极赛车 2	75.00	VR 赛车(原装)	200.00
	疯狂赛车	90.00	印地赛车	100.00	机车 2	85.00	超级摩洛哥 2	120.00
SPG 体育	亚特兰大 96	130.00	篮球飞人(原装)	160.00	'96 NBA 篮球 Live	105.00	NBA JAM(原装)	50.00
	'96FIFA 足球	95.00	篮球飞人	95.00	NBA JAM2	140.00	J 联盟足球	120.00
	台球	75.00	台球传奇	95.00	橄榄球	50.00	职业拳击(原)	100.00
TAB 桌面	锄大 D	180.00	戴维丽斯	50.00	魔珠历劫	50.00	四川省(麻将)	180.00
	究极麻将(日本版)	95.00	麻雀恶魔塔	175.00	究极麻将(台湾版)	120.00		

注:以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费 10 元;2 盘 15 元;3 盘以上邮费均为 20 元。游戏卡名称后面有(原装)字为日本原装卡,其他为台湾生产。

世嘉制式转换卡(NTSC-PAL)90 元(**能提高世嘉机的兼容性**)

推荐读者购买世嘉卡制式转换卡。因各地读者手中已购的世嘉机品质参差不齐,对现有一些世嘉卡不能兼容表现形式是插卡后不出图像或"花板"、"死机",并非卡带质量问题,解决的最好办法是购买"世嘉卡制式转换卡",它是多功能的,通过转换开关,使手中世嘉机能玩到几乎所有世嘉卡。

超任卡

北斗拳 7　热血硬派　龙珠 3—超武斗传　战斗原始人　饿狼传说 2　雷鸟　玛丽奥世界　爆破俄罗斯 价格均为 190.00 邮费:10元

特别声明:

1、以上世嘉卡邮购价格只针对除北京地区外其它省市。

2、北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

北京智乐王国游戏机专营店游戏机邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL－D 60制式)(随机赠送原装卡带一盘)	680.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL－D 50制式)(随机赠送原装卡带一盘)	850.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC制式)(随机赠送原装卡带一盘)	630.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容机(PAL－D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容机(PAL－D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容(PAL－D 50制式)(随机赠送世嘉卡带一盘)	550.00	70.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 16M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 32M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	2380.00	50.00
超任游戏机	日本原装超任主机(美版NTSC制式)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	日本原装超任主机(日版NTSC制式)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	日本原装日版超任主机(NTSC－PAL两用)	1050.00	80.00
	超任博士－7磁碟机 32M(随机赠送磁碟游戏十张)	1580.00	50.00
	超任博士－6磁碟机 16M(随机赠送磁碟游戏十张)	1380.00	50.00
	超任世嘉双用磁碟机龙Ⅲ(随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	超任磁碟机龙Ⅱ 32M (特别推荐)(随机赠送磁碟游戏十张)	1280.00	50.00
	超任博士光碟机(博士3、6、7代通用)(送四张金碟—含所有超任游戏)	1980.00	100.00
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN(NTSC制式 110V AV,RGB输出)送原版碟两张	2880.00	50.00
	3DO 32位游戏机 (松下日版)送原版3DO碟一张 220－110V电源一只	2080.00	50.00
	SONY游戏站 PLAY STATION(送原版碟一张 220－110V电源一只)	2980.00	50.00
	SNK"机皇"NEO－GEO－CD(送原版碟一张)(NTSC制式 220V)	2780.00	50.00
	NEC－PC DUO CD(送原装盘10张)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2780.00	50.00
手掌机	日本原装世嘉彩色液晶手掌机(可换卡) GAME GEAR(随机赠卡一盘)	880.00	70.00
	GAME GEAR卡带 50合1 56合1 18合1 10合1 32合1	240.00	10.00
	任天堂黑白液晶手掌机(可换卡) GAME BOY	390.00	30.00
	GAME BOY卡带 6合1 12合1 14合1 32合1 38合1 30合1 62合1	200.00	10.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装6键手掣(ASCⅡ)	80.00	15.00	世嘉机专用制式转换器(N－PALD)	140.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉摇杆手掣	120.00	15.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	180.00	20.00	世嘉超任双用摇杆	180.00	20.00
超任配件	超任制式转换器(NTSC－PAL－D)	140.00	10.00	超任遥控手掣(两只)	180.00	15.00
	超任博士16M扩展卡	600.00	10.00	超任连发手掣	80.00	15.00
	超任博士32M扩展卡	880.00	10.00	超任光碟(四张一套)	480.00	20.00
	超任原装手掣	150.00	15.00	超任AV线	25.00	10.00
次世代配件	土星原装手掣(日本)	220.00	15.00	SONY原装记忆卡	280.00	10.00
	土星原装多功能手掣	450.00	15.00	SONY原装多功能大手掣	580.00	30.00
	土星6键连发手掣(香港产)	120.00	15.00	SONY原装大手掣	480.00	30.00
	土星组装手掣(香港产EL－233)	120.00	15.00	SONY原装飞行手掣(NAM CO)	580.00	15.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	3DO组装6键手掣(EL－403)	120.00	20.00
	土星原装飞行手掣	780.00	70.00	3DO组装连发手掣	120.00	20.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO原装光电手枪	480.00	20.00
	土星原装记忆卡	480.00	10.00	3DO原装解码器(可看VCD影碟)	1580.00	30.00
	土星原装解码器(可看VCD影碟)	1500.00	20.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	20.00
	土星组装光电枪	280.00	20.00	3DO SNK SONY用S－VIDEO端子线	80.00	10.00
	土星组装光电枪＋VR警察(原版盘)	680.00	20.00	世嘉＋超任＋土星三用摇杆	300.00	30.00
	土星专用S－VIDEO端子线	80.00	10.00	世嘉＋超任＋3DO三用摇杆	300.00	30.00
	土星专用制式转换器NTSC－PAL－D60	180.00	20.00	通用制式转换器(NTSC－PAL－D60所有NTSC制式游戏同都可用)		
	土星分把器(6人同时玩)	450.00	20.00		230.00	30.00
	SONY原装手掣	280.00	15.00			
游戏软件	3DO游戏光盘(原装)	120.00	10.00			
	超任游戏软盘(拷好游戏节目一级彩盘)	5.00	0.80	邮购最少数量十张		
	世嘉游戏软盘(拷好游戏节目一级彩盘)	8.00	0.80	邮购最少数量十张		
	超任游戏软盘目录函索20元/套			世嘉游戏软盘目录函索20元/套		

特别推荐: A'CAN.F－16游戏机(PAL/D制式)880元,邮费100元,游戏卡均为270元,邮费10元(包括:邪恶之子、音速飞龙、光明战史、三国志武将争霸、嘻游记、福尔摩沙大对决、赌霸、非洲探险、超级中华职棒。

特别声明 1、以上游戏机邮购价格只针除北京地区外其他省市。 2、北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

北京智乐王国游戏机专营店次世代游戏碟邮购价目表

世嘉土星原版游戏碟(邮费免收)

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
FGT 格斗	制服传说	740.00	VR战士(完美版)	280.00	VR战士	550.00	斗神传	450.00
	VR战士Ⅰ	250.00	恶魔战士	450.00	北斗神拳	500.00	摔角霸王	480.00
	战斧	430.00	水浒演武	380.00	电影版街霸	250.00	街霸 ZERO	480.00
	怪兽格斗	180.00	精灵格斗	500.00	3D对战	500.00	格斗天王95	580.00
	X-MAN	450.00	忍空	430.00	龙珠(真武斗传)	450.00		
射击	华丽击落王	480.00	死亡要塞	180.00	铁甲飞龙	350.00	隐形战机	530.00
	自由神射击	430.00	沙罗曼蛇	460.00	铁甲飞龙Ⅱ	450.00	战役	380.00
	兵蜂	280.00	三次元大战	480.00	海底大战争	500.00		
ACT	守护英雄(6人玩)	450.00	新忍传	180.00	辉水晶传说	180.00		
RPG	阳光战士	480.00	魔铠骑士	180.00	魔法骑士	280.00	真女神转生	550.00
	王国传说	300.00	武器传说	480.00	碧奇魂	180.00		
SLG	三国Ⅳ	830.00	大战略Ⅱ	480.00	列岛震撼	430.00	龙之力量	460.00
体育	96FIFA	460.00	J联盟	430.00	胜利足球	430.00	光荣赛马	380.00
	棒球联盟	380.00	松方弘树的钓鱼秘诀	380.00	篮球飞人	330.00	VR排球	430.00
赛车	拉力赛车	500.00	湾岸赛车	550.00	梦游美国	380.00	暴风赛车	180.00
桌面	弹珠台	580.00	球坛界	250.00	上海万里长城	580.00	天竺麻将	380.00
冒险/其他	真说梦见馆	480.00	卒业Ⅱ	430.00	VR战士2写真集 舜帝	180.00		
	湾仔英雄	480.00	狙击者	460.00	VR战士2写真集 里昂	180.00		

SONY.PS原版游戏盘(邮费免收)

斗神传Ⅱ(对战)	600.00	J联盟足球(足球)	380.00	星际之刀(空战)	480.00	银鹰战机(射击)	480.00
山脊赛车(赛车)	600.00	得点王(足球)	480.00	3×3只眼(RPG)	480.00	机动战士(射击)	480.00
兵蜂(射击)	480.00	VF-9(射击)	480.00	金属战机(射击)	380.00	宇宙英雄(奥特曼)(对战)	280.00
电影版街霸(对战)	380.00	第四次机器人大战S(SLG)	580.00	95棒球(球类)	480.00	模拟生化人(3盘)	580.00

台湾原装智冠电脑光盘:大银河物语 黄飞鸿 射雕英雄传 笑傲江湖 九五真龙 超级大富翁 倚天屠龙记 鹿鼎记 机甲猎人 马场大亨 每张48元(免收邮费)

特别推荐:日本原装世嘉7合1(AIWA-爱华)(可玩普通世嘉卡/世嘉CD/听音乐CD/磁带录放功能/FM-AM收音功能/卡拉OK功能/立体声音箱)(NTSC制式110V电压,AV、RGB输出)随机赠送220—110V变压器一只,世嘉CD碟一张,世嘉卡带一盘。 **单价:2780元 邮费:120元**

敬告读者(顾客)

为提高智乐王国的办事效率和尽量缩短读者收到邮寄物品的时间特告之广大读者如下:按正常情况估计,顾客到邮电局汇款,约三天到达智乐王国,智乐王国当天验货,邮寄,又需三天到达顾客手中。从顾客汇款之日起,到收到货物共需一周时间,顾客办理汇款之后,一周时间收到不到货物有如下几种情况:

①读者地址姓名写的不清楚,无法邮寄。
②地址、姓名、邮编写清楚了,但汇款单附言没写清所购物品,无法邮寄。
③汇款单、附言栏在送达智乐王国时丢失了无法邮寄。
④读者用电汇方法汇款智乐王国收到的电汇单据,只有姓名和金额无地址和所购货物名称,无法邮寄。
⑤收款人、地址、姓名、邮编写错,收不到汇款单。
⑥读者字迹不清楚,了草,无法辨认,无法邮寄。即使邮寄,地址不详会退回货物,望顾客注意以下几点:
①汇款单和正楷工整笔迹书写。地址、邮编、汇款人姓名缺一不可。
②汇款单附言一栏写明所购货品名称。
③尽量在汇款单附言栏里写上读者的联系电话以便及时联系。
④如所购货品比较多,附言栏不够用,请用传真方式或快件信件注明。
⑤千万不要用电汇方式汇款,请到邮局填写汇款单。

智乐王国将采用如下措施:
①如读者一周以上收不到货物,请马上电话联系、查询。
②如电话比较忙,打不进,请用传呼机方式,留下您的信息。

寻呼热线:(010)62578800呼6969(中文/汉显)

特价商品专栏

任天堂8位机光电枪　25元,邮费15元。
任天堂8位机(带摇杆手掣)　120元,邮费15元。
俄罗斯方块手掌机　50元,邮费10元。
日本原装8位卡　萨尔达传说(RPG)　190,邮费10元。
超级神童(可换卡)手掌机　980元,邮费20元,随机赠送5盘原装卡带。

特别服务

本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:

维修各种游戏机,维修快捷、收费合格。

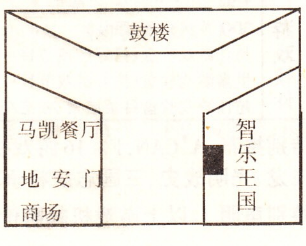
本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

本店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市西城区地安门外大街36号
邮编:100009
电话:(010)64035664
寻呼热线:(010)62578800呼6969(中文/汉显)
联系人(收款人):卢华

五路汽车鼓楼站下车,宏大文化用品对面



飞龙Ⅱ DRAGON 2

——真正适合中国人的磁碟游戏机

现在的游戏机品种太多了，从八位的任天堂到16位的世嘉，超级任天堂，到32位的3DO，索尼游戏站，世嘉土星，还有什么GAME BOY，GAMEGEAR，NEC PC-DUO，SNK"机皇"……等等，真是"三世同堂"，让我们这些电玩迷一时真的"迷糊了"。八位的价廉，但画面实在令人难过，32位机的画面真是精彩，感官甚是刺激，但价格也让人"心痛"。主机的价格还可以接受，但软件动辄就是数百元一张游戏碟，真让人可望不可及。那16位的怎么样呢？

超任好玩吗？ 超任真的好玩！一部磁碟机加上一部超级任天堂游戏机，你有了一部中国特色的"游戏站"。通过它，你可以玩齐超级任天堂所有的游戏，而只需为每个游戏付出5-20元人民币。

磁碟机是什么？ 我们把磁碟机就看成是一个复杂的游戏卡，有了这个"游戏卡"，你可以无数次更改"游戏卡"的内容，挑选自己喜爱的节目"输入"，把不喜欢的"洗掉"，好象"录像带"一样。磁碟机里面除了机壳，有一个主机板和软盘驱动器(以下简称软驱)。主机板上的关键部件是ROM，DRAM，SRAM。ROM里面存有磁碟机工作的"界面"。DRAM的用途是存储游戏的内容。那SRAM呢？有些游戏如SLG，RPG等，一天可能玩不完，需要"记忆"。那记忆的内容就装在SRAM里。影响碟机品质好坏的关键也就在于"软驱"，ROM，DRAM和SRAM品质的好坏。使用中我们有时发现放入了磁碟，但磁碟机没有反应或经常出现"磁碟出错"，那就是软驱不好。ROM的设计好坏与否影响操作的难易和繁简。有时我们玩游戏的过程中出现了"花板"或"死机"就是DRAM选用的材料不好。当"记忆"的时候记不上就是SRAM的问题了。

磁碟机的品牌： 磁碟机出过很多种，但就象大浪淘沙，留下的都是有顽强生命力的东西。超任的碟机现在流行的恐怕就是两种"飞龙"和"博士"。毛主席说过一句话"人做一件好事并不难，难的是一辈子做好事"，商品也是如此。有些商品因为花费巨资做广告，出了名，也就有人做它的文章了，假冒产品出笼了。磁碟机有什么文章可做？软驱可以选用劣质的，短时间不会发现，但不耐用，DRAM可以用二等品，甚至次品，"花板"，"死机，那是软故障，一时有，一时没有，说不清道不明，难受去吧，所以选购磁碟机一定要慎重，不要盲从，不要被所谓"名牌"商品所迷惑。

飞龙怎么样？ 其实磁碟机也是一部简单的电脑，它们的部件，材料都和电脑一样，飞龙可以说是为中国电玩迷"量身订做"的，完全按照电脑的标准。

首先，考虑到中国的电玩迷不会使用7，8元钱一张的磁碟录制游戏，费用太高了，而是使用"散盘"，那么就要求磁碟机的驱动系统"马力强劲"。飞龙采用电脑专用的SONY软盘驱动器，品质稳定。主机板上设计有独一无二的"超强磁碟驱动系统"，有些磁碟使用久了，或磁碟品质不良，放到别的磁碟机里使用，出现"磁碟出错"读不过去，放到飞龙里使用，没问题，一试通过。干净利落，绝不拖泥带水。

第二，全中文界面设计，所有指令，都是中文，使用方便吗？太好了，简便，灵活，中国人不说中国话说什么？

第三，采用正品"DRAM"。绝不对游戏内容作"手脚"和多余的渲染。清澈，透明。

第四，独有的自检功能。其它碟机都是简单的检验，一看"OK"就行了，真的"OK"了吗？飞龙不是这样，DRAM从头至尾扫描一遍，一丝不苟，整个检测过程要一分多钟呢。

价格多少： 中国人有句话叫"便宜没好货"。现在是商品经济时代，应该是"便宜不一定没好货，好货不一定不便宜"。就看电玩迷有没有慧眼识这个"英雄"，飞龙一贯的宗旨是做好自己的产品，不把钱花在无谓的广告上，让电玩迷买到货真价实的东西，把自己的"利"让给大家，这就是飞龙。

完善的售后服务： 这不是上嘴皮碰下嘴皮那么容易的事，这需要代价，需要耐心和毅力，龙的传人做得到！

飞龙Ⅱ——中国地区总代理
北京智乐王国游戏机专卖店
地址：北京西城区地安门外大街36号
邮编：100009
传真/电话：(010)64035664

半年免费保养
终身维修

特价推出飞龙套机
超级任天堂主机+飞龙Ⅱ
只售2200元
随机赠送游戏磁碟十张，大功率磁碟机专用变压器一个　单机价格：1280元/台

COMMAND & CONQUER 联机攻略

《COMMAND & CONQUER》(以下简称 C&C)是美国 WESTWOOD 公司 95 年 8 月出品的即时战斗型游戏，它继承并发扬了该公司以前的《DUNE》(我们称为沙丘)的特点，为策略型游戏的树立了一个新的里程碑。自《DUNEII》发行取得圆满成功之后，其他一些公司也将制作即时战斗游戏放到重点课题上，并有象《WARCRAFT Ⅰ》《WARCRAFT Ⅱ》《WAR》等成功之作，但《C&C》的出现，确保了 WESTWOOD 在即时战斗游戏领域的霸主的地位。《C&C》的成功同它支持多人游戏是分不开的。

任何的游戏，同计算机对战，只要摸熟了计算机的套路，这个游戏也就将寿终正寝了。而同人对战则不同，人的思维并没有定式，互相揣摩，相互算计，是比较有意思的事。《DOOM》之所以能够风行全球，一度成为 94、95 年最佳动作游戏，也是这个原因。《C&C》的网络部分可最多支持四个人同时游戏，对战时遇到的情况千变万化，现笔者将多夜鏖战获得的一些感受告之大家，望能够起到抛砖引玉的效果。

武器篇

《C&C》提供两种组织共玩家选择，他们是：地球联盟军(GDI)和诺瓦兄弟会(NOD)。两种组织的武器并不完全一样，GDI 明显的正规军模样，其拥有的重型坦克可谓横扫千军。而 NOD 则是以武装恐怖组织的面貌出现的，虽然他们没有强大的进攻型武器，但隐型坦克的神出鬼没也是 GDI 无法比拟的。

《C&C》提供多种武器以便于不同情况下的作战，武器的种类大至有五类：人员、车辆、基地防御、空中支援和远程打击。

武器的种类大家有目共睹，我就不在此赘述了，现将其关系和特性列举一二。

士兵是游戏中不可缺少的兵种，在游戏开始阶段，其主要作用为：一、探察地形情况，为后续机械化部队的行进作好铺垫，如果顺利，还可以刺探敌人基地情况。二、保护家园，谨防敌人偷袭。三、潜入敌后，用小股部队骚扰敌人，使敌人延缓基地建设。当进入游戏中期，与敌人小规模接火后，士兵主要作用是：掩护己方机械化部队的行动，或搭乘运兵车辆或飞机直捣黄龙，攻占敌人重要建筑。在游戏的高潮，同敌人进行大规模会战时：士兵主要担任先头部队的任务。当敌人失败或己方败北时，士兵又有斩草除根或重复家园的使命。所以，利用好手中有限的士兵是成功的开始。

车辆是游戏的重头戏，大规模的装甲部队的冲锋往往是游戏即将结束的标志。在战争的任何时刻，如果没有强大的机械化部队做后盾，其结果往往是令人悲哀的。装甲部队的生死关系着玩家的存亡。

基地防御是不容忽视的，如果没有一个强大的基地作后盾，那么您的部队就只能是强弩之末。拥有适当的基地防御力量，可以使出击更加果断，免去许多后顾之忧。并且，基地的防御工事还可以使您不必在进攻前发誓说：不成功，便成仁。

空中的支援往往是另敌人手忙脚乱的关键，众所周知，大部分部队对于空军只能望天兴叹，少数的部队随可对付一两架飞机，但对一个机群来说，只是螳臂当车罢了。这样陆空配合的立体战争，哪有不胜的道理?

远程打击虽然占的比例不大，但也不可不管。NOD 的原子弹，可以使敌人建筑大面积受损，GDI 的卫星攻击可以即刻让重型坦克遭到重创。在同敌人交战时，万万不可忽视远程攻击力量的存在。

地形 & 建造篇

《C&C》中地形复杂，多种多样，有高地、平原、树木、岩石……有一马平川，也有山间小道，合理的运用地形，可以达到事倍功半的效果。

首先，基地的建设最好在屏幕的四角，因为，雄霸一方可以使基地的防御更加严密。然后就可以开始建设了，采金厂是获得资金的最主要办法，所以如果要做打持久战的

准备，资金供应的充足是必要保证，一般为三到四个为适当。采金场的位置要在基地的最外边，突出的采金厂既可以利于采金车的行动，又可避免敌军隐型车辆的混入。兵站和重武器工厂的建造要放到仅次于金厂的位置，这样方便车辆的调动。电站的放置要隐蔽、分散，并且，平时多建造一些备用电站是良好的习惯。因为，如果在双方交战时，突然电力不足，会使得往日固若金汤的防御体系彻底崩溃，其后果是十分严重的。直升机平台应该放在基地深处，如果飞机装弹的地方暴露在敌人的炮火之下，想必空军就不会那么得意了。最后，将基地封好围墙，在险要处安置好炮塔，一个完美的基地就建造成功了。

在游戏中基地的保密非常重要，如果你的基地不幸被敌人得知构造，那么，即将光临的不是原子弹，就是占基地的工程师。

在不同情况下，保护基地建筑的次序也不一样，大致顺序如下：

情况一：与敌人并未正式交火，属于发展阶段，主要保证设施依次为：建设中心（老家）、

重武器工厂、直升机平台、高级通讯中心（GDI 专用）、原子弹基地（NOD 专用）、电站、采矿场、雷达、兵站、修理场。

情况二：与敌人频繁小规模冲突，基地建设资金经常紧缺时，应：保证重武器工厂、直升机

平台、高级通讯中心（GDI 专用）、原子弹基地（NOD 专用）、电站、采矿场、兵站的安全，将依次卖出修理场，雷达（GDI 方），建设中心以缓解资金短缺，并且为大战做准备。

情况三：与敌人进行较大规模战争，并有望击溃敌军时，应迅速将基地中无用的设施卖掉，断绝敌人妄图借鸡生蛋的险恶用心，并免除自己的后顾之忧。全力以赴歼灭敌人。

情况四：与敌人进行大规模战争，但有些不支时，应：立即变卖高级通讯中心（GDI 专用）、原子弹基地（NOD 专用），以获得资金，保证重武器工厂、兵站的同时生产，前方部队与敌人交战争取时间，后方加速生产，积蓄力量准备与敌人拼个鱼死网破。

情况五：被敌人将基地毁坏后，拾到建设中心后，应立刻建设电站、兵站或直升机平台，做最后的抵抗。

联机技巧篇

在联机的情况下，还有一些特殊的技巧和不同的策略，现将其主要归纳为如下十二条：

一、在游戏的开始阶段，尽量探明敌人基地的位置，并且最好探出敌建设中心、重兵工厂、直升机平台、兵站的具体情况。并且不停的派小股部队骚扰对手，迫使其被迫提前建造基地防御设施。从而影响敌人发展速度。

二、在战争初期，应尽量避免敌人的探察，应极力隐蔽基地中各建筑的位置，应该尽量使重武器库和机场建立在远离敌人的基地深处。

三、在战争初期，核实敌人没有过多武器防卫其基地时，应果断派出运输车或飞机，将工程师运至敌重武器库附近，迫使敌人将重武器库拆除，这样将大大延缓发展速度。

四、如果能够在敌人重武器库刚刚建造完成时探明敌基地，可以较大规模发展空中力量，但不要轻举妄动，当凑齐四架以上飞机时，即可一举摧毁敌重武器工厂。

五、在战争的中后期，金钱的来源问题往往是胜负的关键，应建造少量空中力量或快速机动车辆攻击敌方采金车辆，这样可以使敌人因经费不足而举手投降。

六、在进攻时，应尽量以优势火力集中攻击敌人一个部队，尽量避免火力分散，应尽量避免在移动中与敌方交火。

七、部队防御时，应在桥梁、山洞等窄小路段设防，在敌强我弱时，这是一种很经济的对战方法。

八、在任何时刻，应尽量保持不断建设，不应该出现资金闲置的情况。

九、部队不要单独行动，在行动时，最好有防空车辆掩护，应尽量根据任务的不同需要搭配部队，并对其进行编号处理。这样才能在乱军中找到自己需要调遣的部队。

十、飞机出发前应进行编号处理，这样才能空中进行调度，并且，应该尽量不去攻击快速移动中的车辆或人员，应尽量远离 SAM 导弹等对空火力。

十一、对付敌人大量士兵时，应尽量打轧结合，切忌原地不动。坦克类应尽量避免与敌人大批士兵接触。

十二、大规模作战胜利之后，应立刻清扫战场，消灭余敌，避免死灰复燃的情况出现。如果

不幸战败，应该立刻分散剩余部队，尽快寻找箱子，力求东山再起。

不知道这篇攻略能否对于处在战火中的各位 GDI 或者 NOD 的将领有所帮助，这份攻略只不过是希望能够解救一部分整日被追得无处藏身的勇士们。虽然这份攻略所说的不够完全，但这也是笔者连日奋战所得出的。只要您能够不断实践，那么 NO PROBLEM。

编者按：

尹龙，曾是国家青年篮球队队员，现在北京捷鸿软件公司任企划，人巨高，长了一张娃娃脸，颇有喜剧效果。但是，在即时战略游戏方面，他与陈冰峰（曾在 4 月号上提供秘技）可谓打遍北京 BBS 族与 INTERNET 族无敌手，被本人及其他同好视为恶霸级人物（人不可貌相）。

与此二人对联机对战时，如不事先商量好，他们可在 3 分钟内将你的基地攻占。由于不少玩家来信要求谈一谈《C&C》，因此特约尹龙撰写一篇联机对战的心得，希望对正陷入苦战的玩家有所帮助。OK，SEE YA！

文/尹龙
责编/软体动物



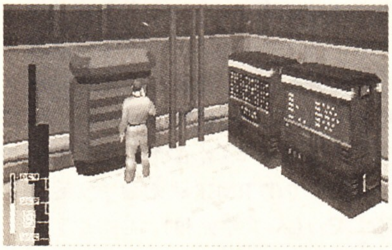
不是你是玩游戏，而是游戏在玩你！

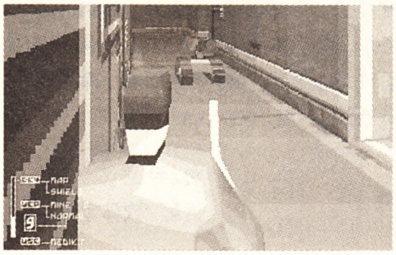
神出鬼没 FADE TO BLACK及其前作

机种 PC　类型 A·AVG　厂商 E。A　配置 486/66+8M RAM

读其书，不知其人，可乎？

玩游戏的时间长了，不免会对一些游戏的制作公司产生出一种特殊的感情。这其中，掺杂着欣赏、信任以及对他们创造出新的神奇世界的期盼。从不同公司出品的游戏中，我们看到的是不同的文化背景，不同的游戏理念甚至是不同的生命原则，生存方式。可见游戏是一种非常“人文”化的东西。喜欢什么公司的什么游戏很大程度上与玩家的文化素质，文化背景有关。





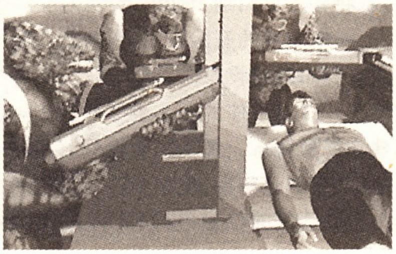
不过，还有另外一个问题：平时说起自己喜爱的游戏公司，大家想到的首先肯定是光荣，狼组，MICROPROSE，EA，WESTWOOD，SIERRA，INTERPLAY等等等等（当然，对于台湾的那些公司我们可能觉得更为熟悉和新切些）。但除了这些美，日的大牌公司以外，你有没有留意过一些处于边缘地区游戏公司呢？实际上欧洲也有很多不错的游戏公司，尤其是法国，其游戏制作的技术水平，企划与美工都相当出色。笔者当年（好象是在很久很久以前的XT，286时代）曾对法国的SILMARILS公司情有独钟，痴迷于其出品的《科罗拉多寻金记》、《玛雅谜踪》、《毁天灭地》等游戏。那真是一个令人怀念的时代。我现在还有时把它们拿出来重温一下，而且发现自己仍是很欣赏这些作品，并能从中看出现在作品的一些不足！缺乏创新意识和想象力，急功近利的思想是当前游戏铺天盖地，精品善乏可陈的根本原因。

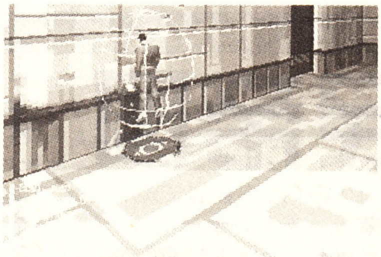
话说远了。因为上述几个游戏的原因，我开始注意法国的一些游戏。说来也巧，被我搜罗到的另一个法国公司－－海豚公司的游戏也是我很喜欢的动作冒险类型。（这使我又想起了LBA，也是法国公司出品，也是动作冒险，也是故事性强，画面精美；真是有意思）其一代作品名为另一个世界（《OUT OF THIS WORLD》91年出品）。是当时第一个采用了向量绘图技术（不是贴图！）制作的动作昌险游戏，动画和音效都很有特色，谜题与游戏情节结合得非常紧密，可玩性强，在国外产生了很大反响。后来推出的II代作品《闪电回归》（《FLASH BACK》也有译成《时空之门》的）更以每秒24张的动画速度来表现角色顺畅流利的动作，场景也更神奇华美。去年，DELPHINE公司运用当前先进的3D向量贴图技术，制作了此系列作品的第三集：《FADE TO BLACK》

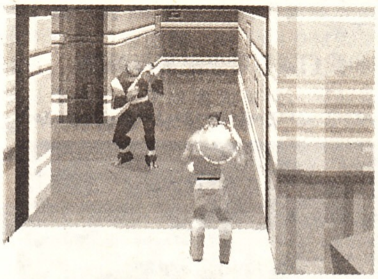
故事背景

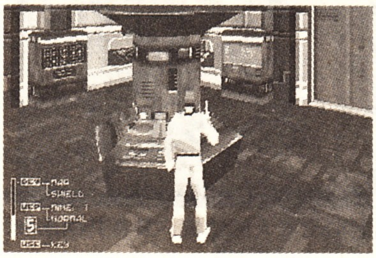
《神出鬼没》（台湾的译法，我想倒不如直接译成沉入黑暗更有味道）的故事延续自闪电回归的结局。话说科学家康纳在引爆外星人母星人的原子电站后，很幸运地找到一艘逃生小艇而逃过一劫。小艇也失去重力时，他将自己装在冷冻休眠舱中陷入深沉的睡眠。经过了十五年的漂流，康纳的小艇终于再度被发现，可是发现他的却是当年死敌——变形人。他们已经占领了整个太阳系。康那的命运很快











就决定了——永久地囚禁在月球上的人 容所之中。不过，正当变形人恐吓它的阶下囚时，突然被一把持枪将的头轰个稀烂，而这把枪的主人就是反抗军首领。他对康纳所能提供的唯一援助。仅是前一天晚上藏在牢房的手枪与通讯器。

游戏框架

进入游戏之后，画面乍看起来跟Infograms的鬼屋魔影相去不远。主角与景物都是3D向量贴图方式所绘制的，随着主角的移动，画面观点会自动切到最具戏剧性的角度，带给玩家有如看电影般的感受(一般的，主人公背对玩家时是中景，转身后转成第一视角，感觉上很有点儿VR的意思)。除此之外，这游戏还可以让玩家自行切换观点，他可以按个键让主角转头向左右观看，画面将会以主角的观点来观察周遭的环境，就像飞行模拟游戏的机外观点一般，更增添几分临场感。玩家还可以控制主角的各种动作，包括行走、转身、奔跑、跳跃、蹲下或是拔枪攻击等。主角的动作可说十分地顺畅自然，和真人的动作相去不远。其实制作小组在处理人物时，是运用四部红外线摄影机。以各个不同的角度拍摄真人的动作，更驾数位化输入3D电脑工作站绘制而成，无怪乎动作是如此的细腻。

当主角遭遇巡逻的守卫或是保全机器人时，手枪或是跳跃就成了保命的工具。当主角玩家必须很快地转向敌人的方位拔枪进入射击预备姿态，再伺机瞄准射击。这把手枪只能尽援绝。此外，除了普通子弹之外，手枪还可以装填特殊的子弹，如穿甲弹、爆裂弹、追击敌人，当它被扔出时，遇到墙壁就会反弹，直到碰到目标才会爆炸，对于隐藏在射击死角的敌人特别有效。如果主角不幸中弹，身上的防护盾会抵消所受的伤害，但是能量指数将会逐渐降低，当防护盾能量耗尽，只要再挨上一发子弹主角就魂归西天去也。玩家必须利用特定地点才有的充电站，或是随身的充电器来补充护盾的能源。

“神出鬼没”的游戏舞台，是建构在一座十三层的月面基地之中，为了不让玩家在里面昏头转向，游戏还提供自动绘地图功能。这个地方充满了待解的谜题、致命的陷阱和凶恶的敌人，等待玩家去慢慢品味。游戏刚开始时，玩家根本就无法确定自己到底要作些什么，只能依照通讯器收到的电讯行事；随着谜题不断地解开与进一步线索的取得，玩家将会逐渐地了解到整个事情的来龙去脉，这也是除了动作与谜题外，最令人感兴趣的部分。此外，每当你完成交付的任务过关，就可以看一段精心绘制的过场动画。游戏还会将已经看过的动画列入资料库内，让玩家以后可以直接选择来看。过场动画是全程语音，如果听不懂的话，还可以切换成英文字幕。

功能键一览

F1、F2(窗口缩放)F3、F4(声音调节)F5、F6(音乐调节)F7(分辨率切换)320*200，320*240，640*480三种，其中SVGA效果要求CPU及显示卡要达到一定水准)

S(SAVE)L(LOAD)G(鼠标开关)J(跳跃)V(瞄准)B(扔炸弹)

M(地图) P(暂停) I(打开物品栏)，(亮度减小)·(亮度增加)

5(物品选择)8(向左后看)9(向右后看)

此游戏最好用键盘控制，其控制键集中于小键盘上，十分方便。

小键盘：5(走)8(跑)2(下蹲)1、3(左躲右闪)4、6(方向左右)

0(后退)·(180度转身)*(走一小步)-(瞄准)+(扔炸弹)

空格：开门等动作

BETER：上子弹

ALT：瞄准

CTRL：射击

ESC：调出菜单，可上下左右作选择

我觉得，这是一个非常不错的游戏，尽管在人物的细致程度、控制方式等方面尚有待改进。不过，海豚公司的游戏程度都不低，要打穿它可不容易。何况，就我所知，目前国内外都尚无此游戏的攻略。

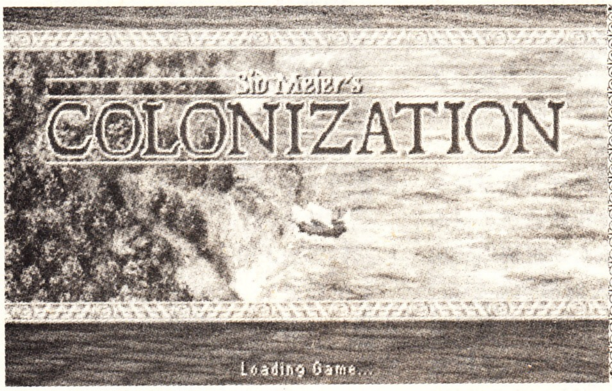
当然，游戏再难，我们也终究能解决掉。什么游戏又能和无比丰富复杂的生活本身相比呢？也正因为如此，我才更珍惜这份在另一个世界中探奇的感觉。一种可以不断摸索，不断尝试，拥有着广阔的自由的感觉。

编者按：在此文结稿时，本人已经从INTERNET上找到此游戏的攻略，洋洋洒洒3万多字的英文文本，本人还可以承受，欲读《神出鬼没》攻略，请必买本杂志！

责编/软体动物 文/严蓬







殖民帝国

为了西班牙的光荣
我任命你为新世界的总督
去吧!探索这圯新大陆
支配它,让它为你和我们国家带来财富与荣耀!

国王的任务及祝福，给你的是什么感受呢?无论如何,让我们出发吧。游戏《殖民帝国》就从这里开始了。

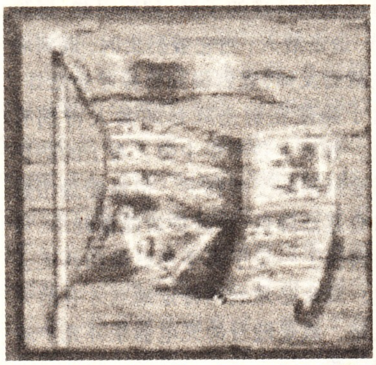
相信大家都听说过《文明》(Civilization)吧。这个游戏以其构思新颖、涵盖面广而又操作简便曾风靡一时。制作文明的公司是 MICROPROSE, 95 年 12 期本刊介绍的《运输大亨》也是该公司的作品。1994 年，MICROPROSE 又推出了与文明类型相似的游戏《殖民帝国》,该游戏的策划中也包括了《文明》的策划 SidMeler。笔者一直很欣赏这个游戏，但它却出人意料得不出名,但相信这是暂时的。

本来，欧洲商人一直是利用陆路从东方运送丝绸和香料的,但在 15 世纪中叶，这一通道被土耳其人封锁了。于是，各国都想从海上寻找新航线，打破这个封锁。有人设想沿着海岸往东，可以到达东方。于是有人成功地绕过非洲南角。而一位无畏的意大利人克里斯托弗·哥伦布在西班牙支持下,相信横穿大西洋,一直向西就能到达东方。在他航行了六个星期后,1492 年 10 月 12 日,他到达了一片至死他都认为是印度的大陆。这就是美洲,当时被称为新大陆。

《殖民帝国》就是从一四九二年这个有历史意义的时间开始的。参加游戏中殖民地争夺的有英、法、西、荷四个国家。游戏者可以任选一方，各国的情况不完全相同。

移民者－－英国

殖民扩张时期的英国正处于宗教斗争时期。英国教会,自称是新教,其实仍保持着旧教会的许多传统，因此依然被那些改革者以及想要成为宗教



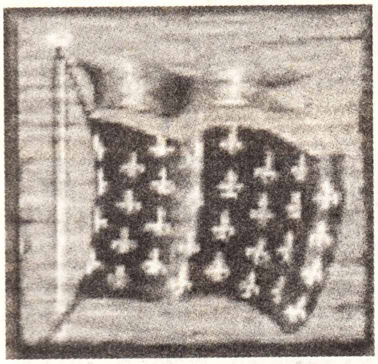
改革者的人所困扰。国王对于宗教事务简直一无所措，一会儿支持旧天主教,一会儿又支持某种新教教派。这样的情况一直持续到英国内战结束，克伦威尔的清教徒法规实行（1649－1660)。英国国王总在本土强迫宗教统一，但在遥远的殖民地，英国既不想管,也没有能力这样做。于是,新大陆就成为在旧世界受迫害的一些宗教团体(如清教徒、再浸礼教徒、教友派教徒)的天堂。

为了表示宗教性质的移民潮流，游戏者只要有一般国家十字架(Crosses)的 2/3 就能产生移民。

友好者－－法国

法国是新大陆的迟到者。法国的第一个固定的殖民地在加拿大的圣劳伦斯洒畔。那里几乎是美洲大陆的最北端,气候寒冷,但幸运的是适合毛皮贸易的需要。因此法国人发现与当地的印第安人合作是最适合不过的了，这种关系一直延续了很长时间。法国的堡垒、使节团、贸易站很快遍布了圣劳伦斯河流域，却总能与当地土著人保持良好的关系。

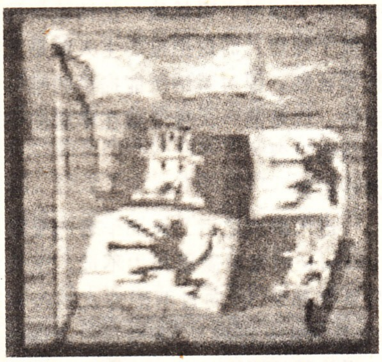
为了表示法国与当地印第安人合作的出众能力，法国殖民地及军队所



引起的土著人的惊慌，只有其他欧洲势力的一半。

征服者－－西班牙

1492 年，哥伦布发现美洲的同一



年，西班牙结束了长达七个世纪的收复失地运动。于是这一代好战的西班牙人又踏上了在美洲扩张的新路，而无忧无虑的美洲印第安人更让他们欣喜若狂。西班牙人在美洲的前一百年，就光是征服、掠夺、破坏无数的美洲文化。西班牙征服者赫尔南多·科尔特斯(HermamCortes)在 1519 年到达维拉克鲁斯(Veracruz)时，只带了几百人，只在两年时间中，就征服了阿兹特克帝国。

为了表示西班牙人在人类文明史上这突出的、丑陋的一页，游戏者在掠

夺印第安人村落村落时可以得到50%的战斗奖分。

贸易者－－荷兰

在殖民扩张的季节，新教的荷兰省从旧教的西班牙那里得到了独立。作为一个由商人及渔夫组成的海上国



家，荷兰的大型商船队及捕渔船队总是出现于北海及波罗的海，不同于其他的对手。荷兰只被其商业行会制约着，因此荷兰的军事、政治、外交无不围绕着贸易二字。

为了表示荷兰强大的经济力，以及航运、商业、银行业中取得的成就，游戏者在与阿姆斯特丹（Amsterdam）贸易时可得到奖分。并且，在阿姆斯特丹，商品的价格不会象其他欧洲港口那么容易崩溃。

游戏有五级难度，为发现者（Discoverer）、探险者（Explorer）、征服者（Conquistador）、统治者（Governor）、总督（Viceroy）。然后，根据你的性格爱好，选择一个国家，组成你的探险队，开往新大陆吧！

在一开始，玩家拥有一艘船及两队殖民者－－－一队军队（Soldier）、一群拓荒者(Pioneer)。

所谓的军队，即是一队殖民者装备了武器；拓荒者，即是一队殖民者带着工具。也就是说，任何人，只要装备了武器，即是军人；任何人，只要带上了工具，就是拓荒者。这是《殖民帝国》的一个特点，请务必记住。

到了新大陆，第一件事情就是要找个地方落脚。也就是说，我们将要建立第一个殖民地。

同《文明》及《中国》类似，《殖民帝国》的资源采集包括了殖民点及其周围八个地区。第一个殖民点是很重要的，同时，你以后殖民点总是在它附近的。

首先，你目前的交通运输工具只有船只，因此，这个殖民点必须是靠海的，其次便是资源问题。

游戏中最重要的资源是食物（Food）、木材（Lumber）、及矿石（Ore）。食物是最容易取得的，因为除了南美洲的沙漠以外，到处都有充足的食物；木材，美洲大陆还处在原始状态，到处都是树木覆盖着，这也没有问题；矿石，只有山脉及矿物质（Minerals）有，这不是随处可见的。

不要把殖民地建在食物不中的地方，如沙漠，更不要建在有矿产或特产的地方，因为这些东西经过专人收集可使产量成倍提高。

在你登陆以后，当地的印第安人会与你交涉，问你是否愿与他们友好相处，在你建立殖民地之后，他们常会送给你他们的特产，偶而也会向你要一点东西。总的来说，当地的印第安人待人是非常友好的，但他们时常会因殖民者的军事调动，或越界表示不满。(用鼠标右键可以探查某块地区的归属)。在离殖民点比较近的村落上，以感叹号的多少及颜色来表示土著居民对你的态度。如果由绿色变为红色，那么，愤怒的印第安人将会进攻你的殖民地，感叹号越多的话，他们越容易激动。

这仅是第一步，建立第一个殖民地。在你建成第一个殖民地以后，就开始拥有自己的国会(Congress)了。陆续将会有一些历史名人到你这里报到。他们个个身怀绝技，能为你带来不少好处，他们也正是一个殖民地国家的奠基人(FoundingFather)。

这个游戏，可以说就是不断地把在欧洲港口出现的移民接到新大陆来，参加你的殖民行动。但这个游戏决没有这么简单。

建立完了第一个殖民地，接下来应该好好地建设它，这样才可以有一个在新大陆上的稳固立足点，将来才能够继续发展。

第一件事，就是发展殖民地的人口。殖民地的每一个人都有自己的产品，有些是实在的，有些是象征性的，政治家(Stateman)就是这样。他们的产品是钟（Bell），可以理解为敲钟，通知人们时间，使人们能够有规律地工作，休息。游戏中，他们可以提升人们对于自由的热爱。人们有了追求自由这个共同的目标后，更容易和平共处了，一个殖民地就可以容纳更多的移民。一开始，如果没有政治家努力的话，只能容纳5队移民，但是如果有许多政治家共同努力的话，会很快上升的。为了尽快建立一个坚固而又有价值的据点，这是很重要的。

其次是拓荒者与士兵。拓荒者的任务是清除森林以及开垦土地，还有造路。这对于一个新殖民点是很重要的，而士兵身上带有武器，只有他们才能保护薄弱的殖民地不至于因为印第安人及其他殖民地的袭击而轻易消失。因此，一开始，先不要急于把武器与工具卖给土著居民。让军队驻防（Fortify）在殖民地门口，让拓荒者先在殖民地外工作。让船只不断地到欧洲的港口接新产生的移民到殖民点来。

粮食是必须的，而一个殖民点中不能挤太多的农夫（Farmer）。因此提高粮食产量是必要的。与《中国》不一样，《殖民帝国》在建立完殖民点以后仍可以在原地清除森林，开垦等等。由于这是不需要采集者的，应该先完成它，再找一个粮食高产的地形开垦。如平原（Plain），或者看看隐藏的地形这个命令，绿色越深的，粮食产量也越高。造路也是很重要的，因为经常会发生在野外行走的欧洲人或是货车受到敌人袭击的事件。在路上，移民可以走三格，而没有路的话，每次只能移动一格，要知道，外面的世界很危险。此外，造路还能提高采集区内如树木、毛皮、矿物、银之类的产量。最好此时造一条可以通往印第安人村落的路，为以后与他们贸易作准备。

这时，你的殖民地迫切需要有专门技术的人才，因为欧洲移民的不断前来，远远超过英明的政治家所能给你带来的就业机会。至少一点，如果有专业的政治家的话，那么情形会好得多。同时，尽量不要先考虑开辟第二个

殖民点。因为那是一件分神而又分散力量的事情，这说明你要面对更多容易暴怒的印第安部落，而且还不一定有钱从欧洲购买足够的武器去保护它。

殖民地不但需要政治家，也需要熟练的农夫，也许还有专业伐木工人、职业木匠，因为他们往往一个人可以抵两个用。如果游戏者幸运的话，他们会出现在欧洲的港口。

如果你已经是一个有钱人的话，也可以委托皇家大学培养，但“委培费”是昂贵的。这时，在新大陆的你，可以试着让一些无特长的平民或是仆人（IndenturedServants）到印第安人村庄里去生活，也许他们可以教会你所技能。

这时，在欧洲的港口，也许会出现两类有技能的移民，耶稣会传教士及侦察员（已有马匹的）。1584年一位名叫理查德·黑克罗特的地理学家写了那本著名的《西方殖民论》，他认为基督教徒的责任就是把印第安人感化为基督教徒。传教士的想法即源于此。他们可以到土著人村落中传教（这时候，若部落上出现一个十字架，则表示传教成功，有了共同信仰的印第安人，不再容易动怒了，EstablishMission）其他的任务还可能有攻击其他国家的教会（DenounceHeresyofXXXMission），煽动印第安人（InciteIndians）。最好在JeandeBrebeut出现前不要用那些非专业人士作传教士。

配备了马匹的侦察员，行动很快，同时他们也是外交使者。在印第安人的村落中，侦察员可以打听到他们的特长、贸易的意向。在欧洲人的殖民点，侦察员可以侦察到堡垒中的情报，也可以求见他们的首脑。

以上是建设第一个殖民地的情景，也是笔者心目中最理想的情景，拓荒者在殖民地外不停地开垦，造路，士兵在门口保卫着殖民地。先是政治家，农夫构成一个有条不紊的社会，然后加入了木匠与伐木工，为殖民地建设各种建筑，提高生产效率，这构成了一个不断充实的社会。没有技能的平民，自由仆人（有犯人和由于过去的罪过还在接受惩罚的人，如果在战斗中立功或是勤奋工作，可以被赦免为自由仆人，再有功，则能变成自由民），到四处学习建设家园的技能；耶酥会传教士到附近的土著人村落中感化印第安人，使彼此之间能够更加和平地相处；侦察员则到较远地方寻找有用的专门技术，而在殖民地的你，聆听各种消息，传闻（其实是看），并热切盼望着欧洲人才的到来！多么欣欣向荣啊。

在这段时期，也可以试着通过陆地或海上方式与当地人贸易了（TradeWithVillage）。一般来说，只要与一个村落贸易就能让你发大财，最好选那些首都（Capital），更是富有。不过大多数首都都在内陆，这就必须让木匠为你造货车（Wagontrain）。印第安人一般对工具、马匹、枪支、烟草、货物比较感兴趣，而他们的矿石、衣服、大衣、毛皮则能让你再赚一票。只是不要太心黑，讨价还价要适可而止，不然会弄得你很尴尬的。

随着钱一点一点地增加，你一下子变得富有了，那么就去买艘西班牙大帆船（Galleon）吧，它能使你可以进行大规模交易了，也标志着你进入了第二个阶段，扩展殖民地！

现在，你有了一个牢固的根据地了，现在里面有什么呢？应该有学校、铁匠铺，如果你如我前面所讲的一样，人口集中在一座堡垒中的话，也应该有更好的建筑（许多有用的建筑只有人口达到一定数量时才能够建设），例如大学、海关，甚至各种工厂、教堂（只有有了教堂以后才能直接在殖民地产生教士），并且，这时你应该也有了许多紧缺的人才，因为通过贸易你赚了大笔大笔的钱，“委培”真是太便宜了。由于你的第一个都市是个大都市，人口多，那就留下些专业骨干，把一些多余的居民派到别处建造新的殖民地。

然后，在大城市兴办教育，把那些生产效率不高的居民一个个地叫来。教给他们技能，然后再回去建设自己的家园。（用不着再四处奔波地去求学了）殖民地人民本来是很幸福的。比方说英国移民，尽管他们之中很少有人去过英国，但他们仍以英国人自居，并为此自豪，更让他们感到幸福的是远在天边的国王管不着他们。但是，后来就不同了。国王为奢侈的生活及对外的战争使国家负债累累，并且以不断增加税收的方式想弥补这个亏空（如果殖民地抵制该税收的话，国王将会禁止母港与殖民地之间某项货物的买卖作为惩罚）。不但这样，更可怕的是，印第安朋友需要的货物，由于殖民者过度购入，使价格上升，从新大陆经殖民者之手的货物，由于数量过多，引起价格崩溃，节节下降，看来贸易这条路已是走不通了。再说，钱的最佳目的就在于从欧洲带回一些新大陆缺乏的人才。那就不干了，反正新大陆有各类教师，也有一流的学校。

这样，殖民地又开始了一个新的运动，那就是新的移民运动。这是新的阶段，这次移民，不再是移一些无用的人，而是一些富有能力的人。第一批也许是拓荒者一名、农夫一名、政治家三名（都是专业的）。然后，第二批是伐木工人、木匠、矿工、铁匠等人，可以说完全是有计划的移民。这个时期，全殖民地已经找不到需要购买的产品或工人，因为殖民地完全可以自给自足，不需把货物转化成货币，再把货币转化成货物，这是非常吃亏的。此外，所有殖民地，都应塞满了牧师，他们生产的物品也就是象征性的十字架（Crosses），代表宗教自由。十字架越多，欧洲追求宗教自由的移民产生得也越快。

我相信，任何在此时的殖民地都是强盛的。但是，强盛的殖民地并不是这个游戏的最终目的。人民要求自由，要求独立的呼声越来越高，尤其是国王不顾人民的反对，强行抽取印花税（StampAct）。印花税规定所有正式书写东西以及印刷品都要抽取税金，看来国王与殖民地人民真是越来越远。看来也只有拿起武器，宣布独立！（DeclareIndependence）如果幸运的你，能够战胜国王强大的军队，那么，你将完成《殖民帝国》的历史使命，人民将会以怎样的方式纪念你的功迹呢？

文/一心　责编/软体动物

PC秘技 PC秘技 PC秘技 PC秘技 PC秘技

烈焰钢狼传 敌人攻击失效 TEST：NO

在敌人攻击时连按ESC键两次，可使敌人的攻击失效。

镇暴特遣队 敌人现身法 TEST：YES

在镇暴特遣队中，敌人需在索敌范围内才会现身，所以很容易中埋伏。没关系，本游戏可谓作得十分开放，CRWMAP.TXT中就描述了各关的情况，只要把第二行的MAP MAX = 80的0改为2，任务开始时敌人就会全部现身了。

银河飞将4 让自由更加自由 TEST：YES

银河飞将4的标题名为自由的代价，为了让争取自由的方式更自由，请用以下秘技，通常进入游戏用WC4命令，开启秘技只需加上参数：

WC4 - mitchell：这是三代开启秘技的方法，不过这次不管用了，游戏会说"mitchell"已经不在这里工作了。"

WC4 - mitchell2 同上

WC4 - chicken 这是玩家最需要的，进入游戏后按Ctrl - w可干掉负定敌人，按Ctrl - Alt - w干掉所有敌人。

PITFALL 完全秘技 TEST：YES

在游戏中键入：

meowmeowlikemeowman：加到9条命

eatmorebran：加到9次续关

hatman：键入一次主角会变成粉笔画的人，键入第二次主角正常，便天上会掉小人，键入第三次恢复正常。

Iddqd：游戏会说"这不是DooM"并展示制作群的照片

framerate：帧数查检测

fiveasypieces：跳到第五关

pumpyouup：每种武器都加到99

letsdothetimewarp：可玩到Atari版的pitfall。

idbaythafforadollar：可任意选关

蚯蚓战士 完全秘技 TEST：YES

hatman：把Jim变成粉笔人

iddqd或idkfa：展示不同的制作群照片。

itsawonderful：加命

onandonandon：加续关数

slaughterhouse：可任选前5关

popquizhotshot：加子弹到1000发

justwhatyouseepal：加电浆枪9发

threemileisland：加满血

romario：允许选择前十一关

getthecheesetosickbay：允许选择全部关

pulsating：变成大头

festering：变头模式2

pusfilled：变头模式3

百战天虫 增加新武器 TEST：YES

对战中按鼠标右键是武器选单，此时键入baabaa，武器会增加两种威力强大的武器——香蕉炸弹（会变成五个破坏力巨大的香蕉）和绵羊炸弹（会跳呀跳呀，然后，轰！）

双子星传奇 随时补给 TEST：NO

在游戏中同时按下BIG，可以恢复生命再喷气背包的能量

同时按下Ctrl + Alt + Rshift + F12，屏幕会显示主角当前的坐标点。

Cyril Cyberpunk 完全秘技 TEST：YES

RSGOD 不死 RSFLYXXYy：跳到某座标

RSDOC 满血 RSGRAV 无重力

RSGOODIES 加满枪，子弹 RSNUKE 杀死本关怪物

RSKEYS 加满钥匙 RSLIFE 加命

RSFUEL 加满喷气装置油料 RSNOWALLS：不会撞墙

RSSHIECD 盾打开 RSDIE 卒死

RSEND 跳到下关

RSLEVnn 选关

DESCENT2 天旋地转2秘技 TEST：YES

GABBAGABBAHEY：失去99%的盾与能量

ZINGERMANS 不死

MOTHERLODE 加武器

ALIFALAFEL 加副件

EATANGELOS 武器变成自导

CURRYGOAT 加满钥匙

JOSHUAAKIRA 打开全布地图

WHAMMAZOOM 跳关

BITTERSWEET 穿墙

魔法门英雄无敌 无敌密技 TEST：YES

在游戏中，键入以下数字可以开启密技：

695100 强迫胜利 784510 强迫失败

876102 给目前正在行动的英雄所有法术

200978 提升目前正在行动的英雄经验值

528921 给目前正在行动的英雄十只狮鸠

903376 加一千黄金及一些资源

101495 显示所有地图

软体动物语：由于本期版面紧张，史莱姆诊所继续停刊一期，请各位读者见谅。

责编：软体动物

苏州港龙电器商店

地址:民治路 11 号　邮编:215006

世嘉土星:2990 元　手柄(原装):290 元　记忆卡:390 元　VCD 解码卡:1600 元　土星格斗摇杆:350 元

索尼 PS:2900 元　手柄(原装):390 元　记忆卡:290 元

松下Ⅱ型 3DO:2300 元　手柄(组装):190 元　VCD 解码器:1600 元

高士达 3DO　(内置 VCD 解码器):3900 元　NTSC - PAL 制转:390 元

SEGA GG 掌机:990 元　NEC GT 掌机:1100 元　任天堂 GB 掌机:450 元

GB 放大镜:30 元　GB 外接电源:20 元　GT 外接电源:100 元

220V - 110V 火牛:100 元

SEGA MD 机(原装台湾):590 元(送原装《太平记》)

世嘉 MD JET 型(N 制)690(送《太平记》)

超任机(日版)+博士Ⅶ磁碟机:2700 元

UFO Ⅷ磁碟机(34M):1650 元

VB(任天堂 32 位机):990 元　VB 游戏卡特价发售一律 200 元(原装)

美洲豹 64 位机(JAGUAR)1500 元(送一卡)　JAGUAR 卡一律 250 元(原装)

博士Ⅶ磁碟机五台以上批发,价格从优,欢迎面议!

本公司提供大量的新游戏资料,详情来函!

VB 卡:恐怖馆、超级方块、玛利网球、杰克兄弟、机械拳王、VB 球等

SEGA MD 卡带优惠销售:

梦幻之星Ⅵ(原装)RPG,198 元/片;信长野望全国版(原装),SLG,249 元/片

恐龙兄弟Ⅱ(原版),SLG,198 元/片;太平记(原装),SLG,69 元/片

大混战(原装),SLG,99 元/片　超时空格斗,北斗神拳,孔雀王 2,米老鼠,格斗忍者龟,空战克星,异形风暴,魔王连狮子,机动劲旋等一百多种优惠节目,69 元起,欢迎来函来电垂询!

本店保持软件多,快,新,全的一贯风格,每月均有新软件推出,目前本店拥有大量各次世代机种之软件,品种、内容精彩纷呈,无法一一尽录,业已备齐各机种软件详尽目录,欢迎来函索取,来信请写清回邮详细地址、邮编、姓名及所需何种游戏之目录。

以上均可邮购,款到三天内发货(邮费另计),批发价格从优。

地址:苏州市民治路 11 号　港龙电器商店
收款人:叶威　电话:(0512)5242655
香港联系人:叶华　电话:(00852)26695947
开户银行:中信实业银行苏州分行　帐号:704 - 01226280002



游戏的本质

文/叶伟

人们总是喜欢把事物简单的分为“好”和“坏”两类——尤其是对还不能完全接受的新生事物。尽管从辩证唯物主义的观点来看显得过于简单和幼稚，但这种观念早已根深蒂固于我们的脑子中。因此，人们对电子游戏也使用两分法，是相当自然且能够理解。

但是，对电子游戏却偏偏很难作出“好”或者“坏”的结论——这并不是因为它是多么的复杂和富有内涵，这仅仅是因为：它实在太简单。

事实上，电玩和电影一样，只是一种纯粹的娱乐形式。把它的作用和价值过分夸大或贬低都是毫无意义的，它的使命只是供人娱乐和消遣。对电子游戏的认同，其实就是对“娱乐”这个概念的认同。

娱乐是一种使人身心松弛的活动，它以时间的牺牲换来个性的满足。从事业的角度来说，娱乐是颓废的；从个人的角度来说，娱乐是积极的。然而无法否认的是：人类的生命实在是太有限了，娱乐固然是人生必不可少的调剂，但它以时间为代价，无疑是无大益、而有小害的。

显而易见，电子游戏所充当的就是这种无大益、有小害的调剂角色。对这种调剂品存在必要性的认识，决定了对电子游戏的根本看法。

中国的传统文化造就了中国人的传统思想定式。不管是吃汉堡包还是坐奔驰车，这些观念都不是那么容易改变的——比如说娱乐。即使是在九十年代末的今天，人们还是坚持相信“万般皆下品，唯有读书高”的仕途之路，以及“吃尽苦中苦，方为人上人”、“生于忧患，死于安乐”的奋斗方式。在诸如此类的种种古训中，你并不能找到一丝娱乐的影子。

但是，这并不说明它不接受娱乐。自古以来，我们都是把“成功”、“享受”和“娱乐”视为一体的：“娱乐”是一种只有“成功”以后才能得到的“享受”即“苦尽甘来”是也。而在“吃苦”的奋斗阶段，人们对“娱乐”敬而远之。

可以这么说，只是由于近一两年来收入的增长和五天工作制的实行，国人们才刚刚开始学习在奋斗的同时享受娱乐，而且范围也只限于部分发达城市的部分青年男女们——孩子是没有份额的。

孩子永远是父母的希望，在当代中国，这种希望靠“娱乐”显然是绝对无法实现的。对于这个年龄阶段来说，孩子的身心发育是不成熟的，但求知欲却最为旺盛。而此时娱乐所起到的调剂作用，相对于时间的浪费又简直是微乎其微。因此，拒绝儿童娱乐——或者至少要“寓教于乐”——就成为了家长的当然之选。

由此我们可以毫无掩饰地说，中国的家长们，从一开始就完全不赞成纯粹的儿童娱乐。

家长对儿童娱乐存在必要性的否定，决定了他们对玩具所必然采取的态度。不幸的是，电子游戏不仅仅浪费时间、容易上瘾，更是一种只具备“玩”功能的纯粹玩具，因此被大多数家长所不容，自然是在情在理。

但是在80年代末，任天堂的红白机却偏偏在中国大陆上火了起来。不过这并没有什么奇怪：其主要原因正在于推销商们巧妙地利用了家长们的心理。遮掩游戏机的本质，把它打扮成一种开发儿童智力的神器，集天下灵气仙丹于一身，买回一台便美梦成真。如此这般，自然引得大人们慷慨解囊了。

可惜的是，这种改头换面的招数只能瞒得了一时，而非一世。游戏机终究只是一个娱乐的载体，一但其真正面目暴露，下场可想而知。《魂斗罗》至今仍同通缉要犯般惶惶不可终日、爱打电玩的孩子如做贼般偷偷摸摸，正是这种结果的真实写照。

除非国人对于娱乐的观念在短时间内突然改变，否则可以断言，“电子游戏成为孩子的好朋友”这句口号，在未来的八、九年里还是一个美丽的谎言。

责编：H·MAN

人间五十年之二

振翅高飞

——《天翔记》点评

文/一心

在玩日本战国游戏时，笔者有两类大名是从来不用的，一类是一群废物，从大名到家臣个个惨不忍睹；另一类是年纪太大，总要为他们的生命健康提心吊胆，就索性不用了。如果说前者被抛弃的话，那么后者只能说是笔者的一种遗憾吧。

斋藤道三怎么样？军政两项能力天下无双，不过随时都有可能让你选择继承人；朝仓教景、尼子国久都可以称为“上将”，但如果他们老死了，国家又能依靠谁呢？而《天翔记》正解决了这样的一个问题。

《天翔记》中除了常见的时代外，还有“1534年信长诞生”这个舞台剧本，也就是《天》比其他的战国游戏整整多了一辈人。一些印象中的年长者，我们可以有机会看到他们年轻时的风采。这些人物包括斋藤道三、毛利元就、长野业正等；而在我们印象中年轻的大名，我们也可以看到他们父辈在为他们打江山。这些初次见面的老前辈包括岛津忠良、武田信虎、长尾为景等。除了1534年(天文三年)这个史无前例的剧本外，游戏中城池的数目也达到214个，登场的武将也史无前例地达到了700名。

城池的数目多，使“天下”的形势显得更为复杂了。《天》中的城池都是真正意义上的城，这是与《霸王传》所不同的。《霸》中每一国都有一个主城与数个分城，主城与分城享受的是不同的待遇。这种安排的实质是：在一国之中，只要抢占了主城的大名就成为一国之主，这也就是说，同时并存在一国之中的几个势力，受到了人为的歧视。因此，《霸》还是光荣公司的老传统，虽然城池很多，但游戏开始时一国只有一个势力，也就无所谓歧视不歧视了。而在《天》中，每一个城的地位都是相同的，这就使一国内平等地存在几个势力成为可能。在第一个年代中，肥前一国就有龙造寺氏、马氏、少弐氏、大友氏四个势力，谁能成为一国之主，只有靠武力！因此，《天》中可以选择的大名多了，形势也更复杂了。

武将的数量达到了七百名，而且每个人都附有“传”，这真是很难得。游戏中的登场武将基本上包括了战国时代最精彩的后几十年、整个安土桃山时代、江户幕府的前十几年的所有名将。从龙造寺家兼、尼子经久、朝仓孝景这些老家伙，到织田信长、武田信玄、上杉谦信，到伊达政宗、蒲生氏乡、加藤清正，以及最后的真田十勇士、真田幸村、后藤右兵卫、毛利胜永。这完全可以说是一部辞典。看来光荣公司还是对此花了许多心血的。

笔者饶有兴致地拿着手中的资料与这部人物辞典比较、最后得出的结论是“可信度很高”。只有极少数人物与“史书”不符，以致笔者无法判断孰对孰错。不过，《天》中似乎有一点故弄玄虚的味道，忍者、剑豪的生卒年份都一律是“???? - ????”，事实上并非这样。

对于七百多的人物，游戏中还是用数据区分的。游戏中人物的数据，不但有等级型的，也有数值型的。数值型的数据中有不变的、有会变的，这包括野心、魅力这一类本性难改的数据，也有某些能力的目前值及其发展的潜力（通过一定的锻炼可以提升目前值，但以潜力值为限）。此外，还有目前值的提升速度。我们就拿今川义元来看，以他带骑兵队为例，要有一个和他一样的人物的话，这个人的马队指挥能力应为C，并且战斗能力最高值为146，而且目前值为72，同时从72上升到最大能力146时的学习速度为C级，这是不可能的。复杂的数据系统适应着数目越来越多的武将，这恐怕是战略游戏发展到目前为止必然的产物吧。可是，这究竟有什么意义呢？

以上，还没有涉及《天》的实质，但给人一个好的印象。游戏究竟怎样，比起前几代又有哪些改进呢？

给笔者印象最深的是游戏战争形式的变化，显得更激烈了。以前的战争，都是强调公平，也就是攻方与守方要求实力相当，攻方守方最多都只能出动15支部队。但在《天》中就不管了，攻击方选定周围的一个城，这个目标城周围八个方向的城便算是战场了。如果只有两种势力的话，差距可能是很大的。而势力更多的话形式也更复杂。只要是战场中包括的九个城，都可参加。其他的大名可能会战或不战、参加攻方、参加守方，亦或等战局明朗时再行动。这就会造成两种以前没有的结果：攻方反而被守方夺了城池，或最后得利的却是第三方。这使得游戏的局势是全新的，也是复杂的。这是《天》最大的成功之处。也许这是面对越来越多城池攻略方法的尝试吧。

城池数目的改变使《天》中委任的方法有了突破。如果还象以前那样，一座城一个城主，那么疆域稍大一点的话，就要牺牲一半的将领待在二线，不然城空着就太可惜了。于是，《天》中便有数城一起委任的军团制，这也是面对多如繁星的城池的必然产物。更重要的是，由于大规模的战场引发的是大规模的战斗，只有边塞上邻近的几个城池通力合作，才能对付强敌。

《天》中，复杂而全面的教育系统标志着一个新体系的成熟。作为一个新生事物，并且是在一个有着诸多新意的游戏中出现，应该充分肯定这是有必要的。但问题的实质并不在于这个体系怎么样，而是是否有必要出现这样的一些新命令。事实上，游戏从开始发展到中期以后，每个季度玩家经常是大半部分时间花在“教育”上（每个季度发布一次命令），更糟的是电脑控制的武将数据提升总是异常神速，这倒使得教育成为比起征兵、内政、计谋更重要的命令，这显然是脱离战略游戏本旨的。

然而，历史上又的确是有许多高徒起着重要的作用，战国大名大多数都是手把手地教自己的继承人，即使几个出名的大名也不是由父亲教的，而多半出于名师。骏府的竹千代就是这样。看来“教育”即是这样，决不能没有，但也决不能喧宾夺主。

以上这些，笔者得出的结论是：在《天》中，表面上看来

"教育"是很完善，但实际上还有许多不成熟之处。

游戏中给笔者印象最深的即是以上这些，而音乐、画面这些不是关键所在，这里就不说了。可以这样讲：《天》达到了《信长之野望》及《三国志》系列的最高成就，但对于这个游戏，笔者还有另一些想法。

在《天》中，物资不是以城为单位，而是以军团为单位运输的；并且，只要有钱，马啦、铁炮啦要多少就能买多少；这两点是非常不合乎情理的，致使游戏失色不少。只有一点是好的，那就是省去了物资运输时的麻烦，这也可以理解为"运输这一类小事，不用大名您操一点儿心，下面已经有人做得很好了。"但这应该有一个前提，那就是运输线畅通无阻。古往今来，多少军队所向无敌，但都是因为长驱深入而物资补给不上或后续部队不能及时增援遭惨败，但《天》中偏偏不用运输，也可以任意调动部队，这真是作为战略仿真游戏的莫大遗憾。

此外，《天》中武将与军衔依然不完善。虽然武将多得很，但明显地存在区域不平衡的现象，同样是两个城，多的会达到十一名武将，少的只有两名武将。在这样的情况下，如果这两方对决，武将的优劣与内政的好坏都变成次要的，而武将的数量却是至关重要的。仅就这一点，足以判断武将多者胜。忽略一些名气不大的武将所起的作用，这一直是光荣公司的传统。这是很不公平的，也会降低游戏的耐玩度。在《天》的新作战方式之中，这一点就尤为突出。

游戏中，每个武将的带兵量是受到军衔限制的，这既不符合历史，也给游戏增加了不必要的麻烦。尤其是游戏到了后期，刚登场的武将，无论是一门众还是多么有潜力的武将，一律都是足轻头，这是最让玩家头痛的。这时，所谓的战略就是让这些足轻头尽快增加"勋功"，晋级到家老或宿老，毫无"战略"可言。然而，"勋功"也不是轻易可得到的，玩家常常不得不"教育"，这就更累了。以至于有这样一种说法：足轻头都不要去登用他，在他夺取城池造反时，再胁迫过来就是宿老了。不合理的等级制，影响着人才能力的正常发挥，可以说，"军衔"才是最大优势。

总的来说，游戏中的缺点远不止这些。依笔者观点，形势变化得过快才是《天》中最大的缺点，这是很多因素造成的，包括以上的军衔制度、武将数量、武将调动的速度、物资的来源、物资的运输、以及"教育"制度的产生及其产生的原因——战才、战得这个数据的设定，还有作战方式的改变等等。这些数据电脑最终运算的结果就使得对抗稍强一点的势力就是一件很困难的事，并且这是通过策略、谋略也"无能为力"的。这使得游戏进行到一半就"没意思了"，相信每个玩家，在玩《天》时，都不会象一开始那样饶有兴趣的地占领最后一座城池吧。

敌人总是强大得有点过分夸张了，总结以上的观点，可以看出《天》种种设定其实是不合理的。例如军衔制度，这表明带兵量远远比能力更重要，这是不合理的；武将的数量差异，这就使大名的能力根本是无关紧要的；武将调动的速度、物资的来源、物资的运输，这些也非常不合情理；差的将才，只要锻炼一两年，就可以战胜名将，这也太夸张了……

因此，在《天》中各种势力总是不平衡的发展。游戏者在最初的一两年中，还是可以用得上一些方针、策略，但过了三、四年就根本用不上了，这是因为当时的天下局势已经不同了。问题并不在于这样的情况是经过几年发生，而是经过了几个回合。

游戏还有一个很大的缺点，这也是光荣公司的战略游戏一个传统的模式，就是在一个回合中，用随机的次序来表示各大名是同时发布命令的，这一模式的缺点在《天》中暴露无遗。由于"天下"的形势演变过快，每一回合两个对手之间谁先行动便成了致胜的关键。这也使得大名的每一步行动都务求十分精确，因为只要命令一发布，无论外界的形势怎么演变，也不能作出相应的对策。例如，第一个年代中武田信虎只要比今川氏辉先行动，那就可以编成、进攻，取得绝对的胜利；而今川氏辉先行动的话，也同样可以取得绝对胜利。

跟你谈谈

问：上杉谦信究竟是"越后之虎"还是"越后之龙"？

江苏　茆巍　　上海　徐广宁

答：龙与虎有很大区别吗？有些人的外号少，如"独眼龙政宗"，是一个一致的称号，但是有些人所谓的外号只是写书的人信手随便起的。上杉谦信被称为虎，是因为他的名字叫虎(幼名虎千代，成人之后又叫景虎)；他被叫龙，是因为最可怕的乱龙旗(他在突击时会突然亮出乱龙旗)。

问：《天下统一》中军政均为16的奇人细川正成究竟为何人？

沈阳　朱喆

答：某某正成是《天下统一》中的虚构继承人，如是真实人物的话，只可能是二百多年前的楠木正成转世。

问：SNK著名对战游戏《侍魂》中的BOSS天草四郎时贞是不是日本历史上岛原大起义中的领袖天草四郎时贞？

沈阳　朱喆

答：难道不是吗？另外在对战游戏中出现的战国人物还有：柳生十舟斋宗严及其孙子柳生十兵卫三严、服部半藏、不知火舞以及宫本武藏。

问：不知《霸王传》有无"单挑"画面？

北京　王巍

答：没有。自从那些"张口就是兵法"的战国大名出现后，以单挑显示武勇的场面已不多了。有名的战国大名，大多数不但武艺超群晓畅兵法，同时又是政治家、阴谋家、外交家，不再讲究"匹夫之勇"。一般在战斗中，主将搬一张折凳，在高处指挥作战。手下的武将要听从指挥，带领一群士兵服从主将的"兵法调度"，谁也不能随便死掉。其他战国游戏也是这样。

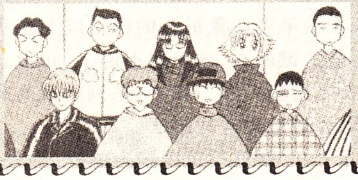
问：《信长之野望》这盘卡怎么样？容不容易上手？

昆明　周振宇

答：《信长之野望》是光荣公司这个系列节目的第一作，是叙述信长先进京、进而平定天下的野心。光荣公司的战略游戏虽然在细节上各有特点，但总体模式总是一样的，很容易上手。如果你能在其他地方或本栏目中增长一点日本战国历史知识，会更容易上手的。

编者按：本栏目的问答信箱欢迎各位玩友参与，凡对日本战国游戏或历史有任何疑问者均可在此得到满意的答复；更欢迎此类投稿。谢谢参与！　**责编/北尤**

闯关族的家



这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

谢谢大家又看我主持的栏目。用崔健的话说：

你们准备好了吗？

五月份是杂志社风雨两周年。与去年一样，新搬家的杂志社里忙碌而安静。奉献给读者的是《电子游戏知识有奖竞赛》抽奖活动和《'95典藏本》。《'95典藏本》从动手到完稿，小编们整整忙碌了2个月。在主编限期完成，否则"开路马思"的威逼下和"奴隶主鞭子"的抽打下，小编们除了吃饭，困觉外，一天工作16小时以上。真是忙得天昏地暗，人鬼不分，变成《电刑室手记》说的"牛头马面，孤坟野鬼"，外加一句"生猛海鲜"。

这是杂志社第一张"全家福"合影，自然弥是珍贵。敬请玩友们保存好，尤其是喜欢"收藏"的朋友。所谓收藏其实就是收藏历史。

想起一位自称"城市劣人"的《无类性别研究报告》，现摘登如下：

"二十世纪九十年代末期，广大玩家受到一个严重问题的困扰：无类到底是男的，还是女的？这个问题不解决，我们将无法跨进光辉灿烂的二十一世纪的——厕所大门。

无类为男性的概率为49.37%，为女性概率的可能为49.28%，其它可能性占1.35%。证明过程如下：

1、∵无类没有女朋友烦恼　∴系男性

又∵被人称为乱马

原作中乱马本性为男　∴为男

2、反证法

假设无类是女性

无类自称很"帅"⇒她不丑但不温柔

又∵龙哥未见色起义

∴她很丑

又∵"帅"多用于男性，女性爱用"靓"

∴假设不成立，无类为男性。

综合1、2结论，无类是具有男性性征和女性心理的"第三者"。唉，这是不详之兆，很可能编辑部会有变动——搬家！"

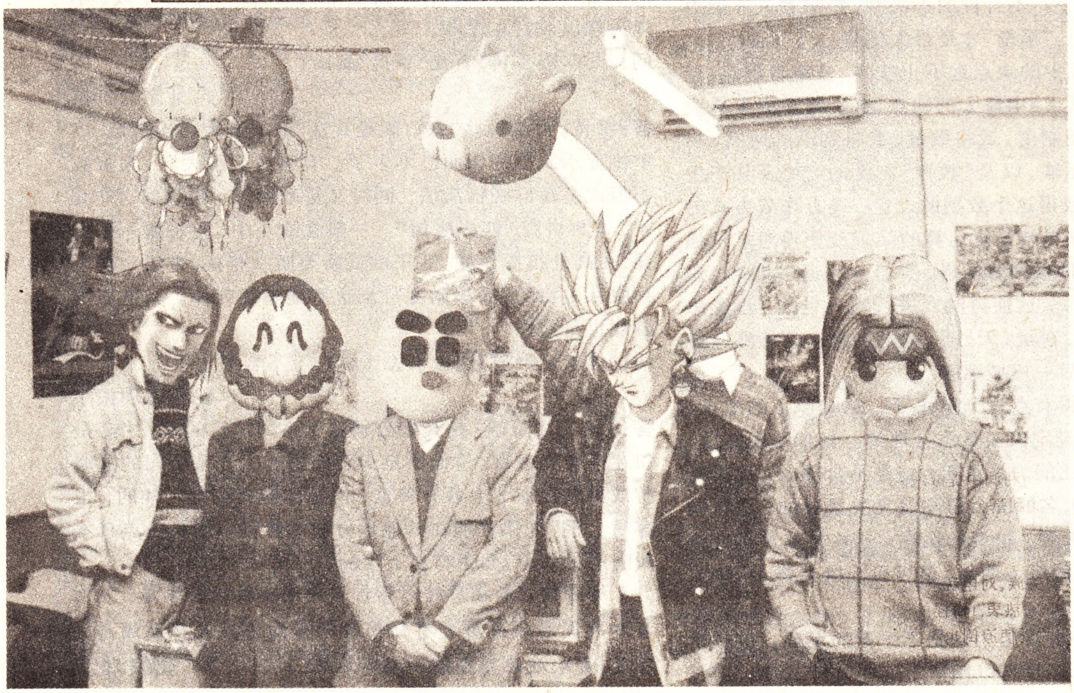
这个推论在我看来还不够慎密。因为对1.35%的"其他可能性"研究不够。不过他的"不详之兆"的结论倒是惊人的准确，杂志社又搬家了。地址：北京宣外大街西草厂街39号。

好，话归正题。一位读者寄来一张彩色照片，上面整齐地排列着我们出版过的所有书刊杂志，包括创刊前的"GAME集中营"第一、二集。使小编们深受感动。想不到有人能如此厚爱我们的刊物。

由于杂志社对读者的支持度估计不足，所以每期杂志留存不多，致使96年第三期以前（包括第三期）已全部邮购完。《'94典藏本》虽然一再加印，还是计划跟不上变化。对那些不得不退款的读者我们深致歉意。

第六期杂志仍旧随书赠送大张彩色夹页，如果没有意外的话，应该是《真说侍魂·武士道烈传》。有些读者说他们非常喜欢大张彩页，并把它们挂在房间里，杂志社是否能期期赠送。我们只能向大家道一声歉："能否让我们喘一口气"。上海读者王剑峰问"为什么96年1、2期友情赠送彩页，是钞票太多用不完，还是平时斩玩家太毒，大发善心？……"我对王剑峰玩友伟大的想象力加推理能力致十二万分的敬意。

编完"九五典藏本"后杂志"全家鬼"合影



左一为『软体动物』，由温顺变得凶猛。左二为『特工黄』，不知不觉老了五十岁。左三是主编，整日横眉立目，虎视眈眈。左四为新入伙的隐藏人物SHADOW PHOENIX。其身后为『龙哥』，脖子饿得细长，准确尺寸为2尺3寸5分。举在主编头后面的是《饿狼传说》广告，其用意十分恶毒。最右为阿King，鼻子去向不明，只有双目如炬，证明斗志旺盛。最可怜的是无类，被吊在左上房梁上，双目紧闭，其状惨不忍睹。目前的问题已不是是男还是女，而是是人还是鬼？

上帝之声

由于我家庭条件的特殊，住在亲戚家，并且电器和游戏机也一块在内，自家的小屋只有家具和一个属于我的写字台，贵刊的书籍全被我精心地保存在其中，一向被我视为珍宝。但是天灾人祸不可避免，一场无情大火烧掉了那小屋的所有，我在伤心之余砸开烧焦了的写字台，却大吃一惊，所买的贵刊书籍除边角稍稍发黄外居然毫毛无损，真是个奇迹，是我的诚心感动了老天。（北京　欧阳宇泰）

希望贵刊每期能挤出一点空间对电子游戏文化进行研究。原来有一个"游戏和漫画"栏目就很好，只可惜现在已难见到这样的栏目了，我想大概是贵刊涉及的范围更广了，想要添点内容确实有些困难。不过现在的"游戏研究所"是个好势头。我在家中无事时常喜看书，吟罢唐宋词，读完大江健三郎，却也想换换口味，信手拿起一本《电子游戏软件》，看的绝对不是攻略或秘技，而是关于游戏文化研究的文章。所以我想多点这些一定可以增高"回头率"，也会吸引更广的读者。（成都　钟昭然）

我是个 GAME 迷，不仅对游戏感兴趣，对那些色彩鲜艳，形象生动，印刷精美的游戏海报也很感兴趣。你们赠送的彩色夹页，我都小心地保存，不时拿出来观赏。想向你们打听一下，何处出售这类的宣传画或挂历，不论什么机种，任何节目，只要有就行。如果需要"工本费"，我也一百个愿意。（南京　洪瑜）

洪瑜：

许多玩友都有类似的要求和愿望。我们也不知道什么地方卖这类的宣传品。由于国家出版法规方面的规定，目前我们还难有作为。最近有出版社表示有兴趣出版97年游戏挂历，我们很愿意玉成此事，但愿希望成真。

街机的操作性应该是最好的，可是我们这儿的街厅里重要数据都看不见，没有几个摇杆是好使的，大概老板的想法是让闯关族们死得快一点吧！（兰州　姜恒）

贵刊刊出的二手货市场价格居然比游戏商店里卖的新卡还贵（可以说绝大部分都是），请问这样还有什么人买吗？这些人的商品经济思想真是让人受不了。久而久之，这二手货如何办下去。我在这儿提个建议，希望杂志定个规定，凡在二手货市场卖的卡价最起码要比广告上的卡便宜30元，否则不予刊登，这样二手货才会有市场。（鞍山　吴建华）

想当年（口头禅），对游戏机不冷不热的我，被你们"集中"起来修理，洗了脑，换了心，以致变成电子游戏超级迷家。对此我无怨无悔，至今仍为之骄傲——毕竟，俺算是第一批接受游戏文化洗礼的玩家。（贵州　木易）

贵刊的"电刑室手记"栏目办得一直很好，为何枪毙！害得我没比"厕上极品"亦染上便秘之病，真是痛苦万分。我现在可理解"老D"一日不打电玩后的心情了。赠贵刊摇钱树一棵，二千年一开花，二千年一结果，望好生看护。（芜湖　张轩）

第一次给贵刊写信，一是对杂志很满意，没什么意见，二是手懒。但这一次为了参加竞赛的事实在是很气愤，不得不发泄一下。不知是路上耽误了，还是发刊较晚，《游戏风景线》第二期出现了有史以来最大的一次迟到。直到3月13日第二期才到昆明，远远超过了参赛日期，就算我抛开堆积如山的作业赶夜班车也鞭长莫及了。真是当头一棒，被一盆冷水从头泼到脚。而仅3天后，就是3月16日，第三期就到了昆明。是不是这两期《GAME　风景线》嫌一个人走比较寂寞，所以约好了一起来。我和几个同伙只好望题兴叹，唉！不知杂志社是否有内奸破坏，看来"阶级斗争"不抓不行。（昆明　云大附中　卫玉）

卫玉玩友：

好容易有一次参加竞赛的机会，却被意外的事情捣乱，无怪乎你气愤不已。昆明、桂林、兰州等地很多玩友都有类似的情况。对于以上几个地区的答卷，我们对截稿予以延期，但仍有一些读者没赶上机会。经主编同意，特赠送你《'95典藏本》一本。请届时查收。

给贵刊提三个缺点：一是页数太少，应为98页左右黑白纸，16页彩页，价格定为6元比较合理。二是介绍的游戏档次太高，眼巴巴地看着日本游戏业变化万千，使我们玩友徒流口水而已。第三世界国家还是多啊！能否脚踏黄土地，多登一些FC、MD、SFC的游戏。最后，贵刊是否考虑过扩大发行量。我所在的上海就供不应求，晚去几天便全部售完。也许贵刊有自己的营销策略或难处，我只是从读者的角度讲一些合理的基本的需求。

（上海　徐俊）

《电子游戏软件》创刊两年了，可以说是当之无愧的"老大"。"闯关族的家"成了玩友最大的家，这样的大家怎么能没有一个"家徽"呢？建议杂志设计一个标志，甚至发行或赠送杂志标志，会有很大的凝聚力和向心力，也能扩大销路。另外对现有栏目结构进行改动，"海外采风"和一些介绍信息的栏目大众性和适应性很强，能吸引多个地区多个层次的玩友。能否扩版，压缩一些与其他电玩杂志雷同的东西，突出杂志信息量大，贴近读者的特点。祝"闯关族的家"越办越红火，不断升级、进化、千万不要"转职"！

（柳州　蔡卫国）

我是"集中营"的老囚犯，建议杂志办一个"集中扫盲营"什么的栏目，定期或不定期地介绍一些游戏用语和中外文对照，帮助广大闯关族脱离睁眼瞎的苦海，则你等小编功德无量。

（沈阳　盖天毅）

无类：第一次写你的名字，觉得怪别扭的。我觉得无类还不如"异形"好听，或者叫"飞影"也可以。

（湘潭　刘峰）

我住在上海。今年六月二十六日，本市发行量最猛的《新民晚报》开始了"咬文嚼字"活动。大意为凡发现有错别字者均可寄信至报社，然后报社发奖金1000元。我想贵社也应开展一项诸如此类的活动，钱不必奖，只要超任机以上档次机种一台即可，如有多人发现同样错误，可摇奖决定……至于活动经费来源，可从贵刊利润中提成或从出错多的小编工资奖金中扣——成立一个"咬文嚼字"奖利基金……

（上海　大禹）

无类，你好！

其实本人算不上什么闯关族，对电玩一直是感兴趣但没什么瘾。不过对于电玩杂志、书籍倒是非常热衷（奇怪的爱好），基本上市面上有的统吃。但最喜爱的是贵刊，以后既使潦倒也不会放弃的。下面谈谈对咱们杂志的看法和建议，请指正：

首先照例（但确发自内心）是称赞。第一点，看闯关族的家就能了解，贵刊成功地做到了"贴近"（这是本人前年在北京青年报社实习时被老总反复教诲学到的原则，而北青报的成功则是有目共睹的）。这可是最大的优点、特点，千万要保持呀！贴近电玩族，从他们的角度去看、去想、去说，全心全意为读者，这一点太重要了。第二个优点是稿件有广度、深度。"三栖人"、"人间五十年"等栏目气魄不凡，开人眼界，极富创意。"一场游戏一场梦"、"街霸研究"等则以彻底钻研之态度启发众生，颇见功力，实为国内电玩界的开路先锋。在形式上，版式设计颇有独到之处，印刷质量一流（国内），文章在统一文格中各编辑特点也凸现有致，赏心悦目，妙语连珠。哎呀呀，不能再说了，已有肉麻之嫌了，换词换词。

不足和本人的建议：首先国内电子游戏业的发展现在存在着大市场与小产业以及低社会评价和高发展前景这两个矛盾。发展是毫无疑问的，麻烦也是大大的。乱世出英雄，作为不多的几家电玩传媒中的姣姣者，现在正是大展鸿图的时候。但贵刊在这一点上明显做的不如其它一些电玩杂志。他们几乎每期都有论及扶植本土游戏产业、为游戏正名的文章（虽然可读性欠佳，但意识有了）。侧重社会学方面的游戏理论文章也常有佳作，并且已开始有所行动，要小心呀！本人认为贵刊在这方面应投入更多的兵、钱、粮、攻城本钱（呀，怎么岔到"三国"去了）……毕竟这是中国游戏界的头等大事，不能忽视呀！其次刊物的发展应是多元化的。以电子游戏为内容的性质决定了读者大多是没有收入的学生，定价不能过高，但同时彩色的视觉效果又是本类刊物的必备条件。高成本和低价格的矛盾光靠提高质量，增加发行量的办法是解决不了的。我认为必须改变观念：一要靠广告，二要办活动。赚了钱可以加强自身实力提供更多更快更好的信息和服务。同时降低成本吸引更多的读者，发行量上升又能引来更多的广告投入。如此二者互惠相互扶植良性循环才能有大发展。（厦门大学　邱克）

大段刊登邱克先生的来信，是因为他的赞扬，这是我们应加以坚持和发扬的。也因为他的批评和建议，这也是我们正在考虑和妄想加以开拓的。杂志已经两岁了，虽办的还算差强人意，但和港台比，和日本比，其差距立见。这是我们抱愧于闯关族的，也是我们着眼于未来的。

无类

游戏广场

龙哥热线



Q ①MD可有PAL制的原装机？PAL制的MD2是否是原装机？②SEGA的32位提升器的原装与组装如何区别？提升器制式为N制还是为PAL制？提升器运行卡带还是光盘？如运行卡带，是运行自身特制卡带还是MD十六位卡带？提升器可否运行“土星”光盘？（陕西　袁海）

A ①MD确有少量PAL制原装机，一般是世嘉公司专供香港和内地的机种（如曾经推向内地的“劲峰一号）。PAL制的MD2原装机也一样是有的，不过目前市面上还是以组装PAL制MD、MD2及原装N制MD2为多。

②SEGA的SUPER 32X提升器和土星一样都尚未有组装机，也许是因为工艺太过复杂了。提升器只有N制而没有PAL制的，必须配合N制的世嘉机才能用。它可运行MD卡带，32X卡带，若再配合上MEGA－CD，就能玩32X专用的CD游戏，但绝不可能玩土星光盘。

Q ①单声道二端AV输出与立体声三端AV输出同属AV输出，有何不同之处？　②AV二端子和三端子各对应电视上哪些端子？

（衡阳　周小斌）

A ①单声道AV与立体声AV的共同之处是都有一个视频（Video）端子，不同之处是单声道AV的音频端子只有一个，而立体声AV则分左右声道两个。

②如果电视机后面只有Video in和Audio in两个端子，则最好用单声道AV线对应接上，立体声AV线则只能接视频及左右声道音频之一；若电视具备立体声AV输入功能，建议用立体声AV线分别接至Video in，Audio(L) in，Audio (R) in；只有单声道AV线的话就将视音频分别接电视的Video in和Audio(L) in。

Q MEGA－CD所用软件为磁碟还是光盘或是游戏卡？（西安　伍圆）

A MEGA－CD和MD配套的光盘机，玩得当然是MEGA－CD专用光盘啦。

Q ①是否有无线遥控手柄的世嘉机？②凡是世嘉卡都能用任何一种世嘉机玩吗？（湖北　赵刚）

A ①目前还没有和主机配套卖的遥控手柄，但倒是有单独出售的世嘉遥控手柄，不过因为要内藏电池和发射电路，所以体积较大，份量也较重，而且还没有看见六键遥控手柄，一般都是三键带连发的。

②少数世嘉卡在少数世嘉机上会出现兼容性问题而不能正常游戏。

Q 我玩卡带时有的卡带会花版，若拆去外壳就一点问题都没有，为什么会这样？（上海　吉晓亮）

A 这是因为卡带的外形与插槽不太吻合，造成卡带与主机接触不好造成的，花版表示是图像数据线没接触好，若经常死机则是主程序的数据线没接触好，所以拆去外壳就能正常游戏了，另外也可以试一试换一个外壳。

Q 我做过一个试验：在两台MD主机上运行同一盒卡带，但一台用英文显示人物对白，另一台是日文，是主机有日美版之分能自动变换语种吗？

（郑州　钱颖）

A 这说明该卡带内含主机美日版制式识别功能，并能自动选用相应的语种，能显示英文的MD机是美版的，显示日文的主机是日版的。

Q 我在贵刊常看到一个词“内存”，请问“内存”是什么意思？

（密云　曹敬伟）

A 内存是CPU在工作时所需要的资料暂存区，它的内容是可以不断变化的，不象卡带中的ROM资料那样是一成不变的，内存越大，CPU能一次读入并处理的资料就越多，主机的功能就越强，所以内存的大小是衡量主机性能的一个重要指标。

Q 土星和3DO都有了自己的解码器，而PS和NEO·GEO是否已有了自己的解码器？（郑州　邓亮）

A 索尼的PS走的是纯游戏机的道路，故它一直没有开发VCD解码器这类使它能变成多媒体游戏机的周边，而且索尼的VCD影碟机一直是热销家电，不必靠PS来推销它的VCD市场．至于NEO·GEO CD机由于开发的较早，机内没有考虑到要扩充这些周边，而且销量也不是很大，所以没有开发的必要。

《’95典藏本》推迟至5月下旬出版

《’95典藏本》因技术原因推迟至5月下旬出版面市。近日来收到不少读者汇款邮购此书，待出书后，本刊发行部即会以挂号形式寄出，请耐心等候。八折优惠截止日期为5月10日，请读者注意。5月10日后请按原价加1元挂号办理邮购（邮费免收）。

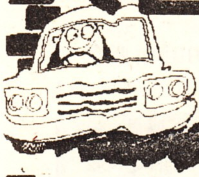
详情请见本刊1996年第四期广告

谢谢广大读者对我们的支持和信任。

另：96年第三期以前杂志（包括第三期）全部无货。《’94年典藏本》亦已售完。现只有少量《秘技宝典》可供邮购。每套（上下册）22元，挂号费1元（邮费免收）

邮购汇款地址：北京宣外大街西草厂街39号　　邮编：100052

大墙画廊



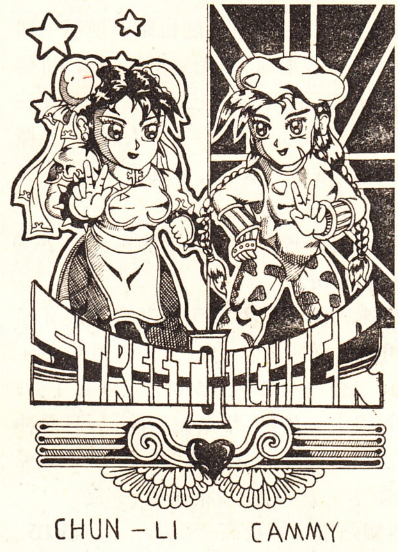
第 12 期



▶挑战者

太原市 李涛

稿件尺寸 104 × 152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意



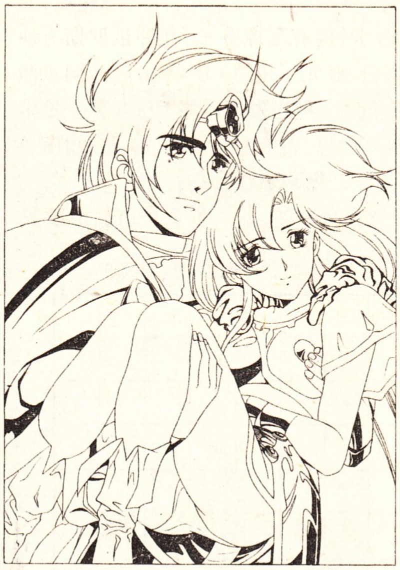
▲霸王花 太原市 董朝明



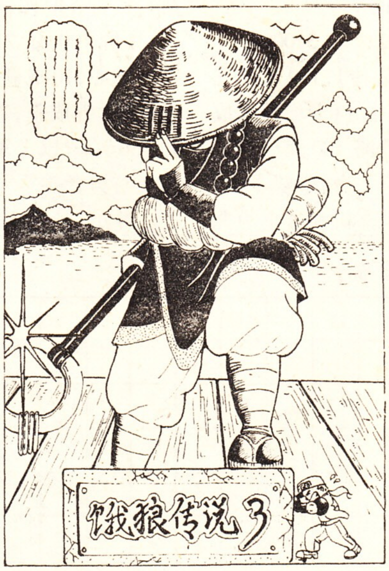
▲真忍 吉林 向 博



▲大警无敌 天津 李海津



▲Der Langrisser 韶关 黄广(女)



▲饿狼传说 3 峨眉山市 官海涛



▲乱马 1/2 西安 朱柯(女)

二手货市场♠场市货手二

北京二手货交易市场

（免费提供场地和测试设备）

北京万和公司游戏部

地址：北京东城美术馆后街39号　电话：(010)64073697

（乘104、108路无轨宽街下，北京中医医院南）

星期三下午3—6时

二手货交易时间：星期六下午1—5时，

星期天全天9—17时

另外：万和还办理二手货代卖、换卡业务，欢迎光临！

※出让FC四合一（九人街霸，热血新纪录、烈火Ⅲ、特种部队），二合一（龙珠Ⅱ Ⅲ），三国志Ⅱ——霸王的大陆（100%记忆）各60元；四合一（忍者刑警，眼镜蛇指挥官，大坦克，怒Ⅲ）三合一（嘉帝外传，北斗神拳Ⅱ，火箭人）各50元；20合一，20元；（以上各卡均八成新）任天堂八位机一台，50元。征求：GAME BOY一台，200元以下。GAME BOY卡，80元左右。

杨乐　济南市天桥区车站后街36号　250031

※出让：大量全新光盘（电脑用）游戏及其它，价格面议。速联系，请询价。

李建勋　新疆乌鲁木齐市第八中学　830002

※出让：任天堂兼容机一台，FC卡：三国志——中原之霸者；卡诺夫。（机卡共售150元）。或用以上二卡交换任意一盘RPG、SLG卡。出让：PC用游戏光盘二张，内有：DOOMⅡ、仙剑、枫之舞、妖魔道、大航海时代、太阁立志传ⅠⅡ、疯狂医院Ⅱ、三国志（加强版）、英杰传、卧龙传、中国、炎龙骑士团Ⅱ》等大容量游戏。交换同上。

俞斌　杭州市艮园新村7-3-302　310004

※出让：龙珠家庭（ZⅠ、ZⅡ、ZⅢ、外传），140元。三国志Ⅱ——霸王的大陆（原）110元。以上F(卡均为九成新。大战略Ⅱ 120元。石中剑150元。大战略100元（电池、说明书全有），真人快打Ⅲ 120元。世嘉机一台，带双手柄，兼容性好，500-550元（全原装），以上世嘉机和卡全为九成新。共950元。也可单卖。征求：超任一台，要手柄，AV线。共1300元。

赵迪　(0311)3811405　河北省石家庄市桥西仓安路58号3-5-401　050051

※小天才游戏机一台，副两只手柄、电源。八成新、一百伍拾元整，单大双截龙Ⅲ代，40-50元，四合一游戏卡魔鬼克星，松鼠大战，激龟忍者传，双截龙Ⅲ代六十至八十元整。如果全部购买，价格从优。

王大刚　甘肃省兰州市机车厂中学　730050

※出让：超级神童插卡式手掌机，随机附有说明书和耳机一副以及两盘卡带（拯救地球，明光隧道），全新，价格425元。FC卡：银河武士50元，四合一（20人街霸，格斗三人组，卡洛夫，超级小叮咄）80元，四合一（鸟人战队，恶魔城Ⅱ，忍者神龟Ⅰ，松鼠大战Ⅱ）100元，吞食天地Ⅲ（中文版）附说明书、完全攻略，价格180元。

韩晓斌　(021)58719905　上海市浦东大道2639弄4号604室　邮编：200129

※出让FC卡封神榜200元、吞食天地Ⅱ之诸葛孔明传150元（两卡均带电池，说明书）二合一（七龙珠外传+七龙珠武斗会）90元，二合一（幽游白书+七龙珠武斗会）80元，四合一（松鼠大战Ⅰ+Ⅱ代，华斯比历险记、乌兹冲锋枪）80元。交换：用以上任意三盒卡换MD机（需100%兼容）或GB机一台（附卡一盒）有意者请来信，必复。

覃志强　广西柳州市三职校高957班　545005

※出让：FC《荆轲新传》（内附完全攻略与电池，九成新），售价140元，四合一（魂斗罗Ⅰ，花式台球，恶魔城，翼人）售价100元。212合卡（内有足球赛车，九种俄罗斯方块及网球等，10成新，售价90元。超霸CB-918闪光同步激光枪（盒五成新，枪十成新，可连发或单发）与八合一枪卡共150元。（以上东西可优惠，若有意者。）求购：FC超魔兽大战与勇者斗恶龙Ⅵ（6、7成新，300元左右）

叶茂　(0811)3823243　四川省重庆市渝中区东

二手货市场表格（正楷填写，填后寄回）　　电子游戏软件

出让/征求

联系人：　联系电话：　地址：　邮编：

华观 29－34＃三单元 12－3　　630012

※出让：MD 一台（单手柄，电源，立体声 AV 线）无质量问题，九成新 500 元。LIT 可录游戏卡（16M 带自动充电电池一节 450 元。MD 卡：VR 赛车 250 元，95 足球 85 元。LIT 卡终身保修（免费）。求购：GB 机一台，随机送卡一盘 250 元以下。南京市内玩友面谈。外省市玩友须先寄钱物，否则免谈。

朱峰　（025）5514224　南京市兵工物资管理学校 9541 班　210028

※征求：《电子游戏软件》95 年第一期（5 元），大航海Ⅱ代 180 元。出让：梦幻之星Ⅳ 120 元，梦幻模拟战Ⅱ 120 元。

姚军　4661974　安徽省合肥市屯溪路 50 号　230001

※出让：三国志·赤壁之战（50 元），原版水浒传（九成新，150 元）。征求：FC 光荣三国Ⅱ（150－180 元），GB 恋爱冒险 BOY（60－80 元）。交换：用出让的两盘交换征求的三国Ⅱ，或用水浒传换大航海时代（FC），用赤壁之战换天使之翼Ⅰ或Ⅱ或热血格斗传说，或用赤壁之战加 30 元换魔神英雄传外传，用水浒传加 50 元换中文版诸葛孔明传。凡来信必回，请有意者尽快联系。

梁勇强　西安市莲湖区石围西区西电家属区　710077

※出让：FC 卡：圣火徽章（140 元）三国志Ⅲ（中原之霸者）（110 元），征求：FC 卡、大航海时代（180 元）勇者斗恶龙Ⅲ或Ⅳ代（三代 150 元左右）（四代 100 元左右）圣火徽章和三国志Ⅲ全新均含说明书）

吴锦晟　（021）63266697　上海市南市区方浜中路 671 号 402 室　200010

※出让：小教授 A 型学习机一台，100％兼容世嘉、随机带两只六键手柄，RF 线、AV 线、火牛，全新，附说明书及保修卡，价格九百元。MD 卡：光之继承者（原）150 元，梦幻之星Ⅳ（原）150 元，新创世纪（原）200 元以及三国与光明系列世嘉卡。求购原装超任加磁碟机或次世代 SS，PS，300 或 GB 一部。望来信电话咨询。

袁伟新　（0591）3222561　福建省福州市台江区正义路 98 号　350009

※出让：FC 卡：冒险之书 230 元，英雄战记 230 元。（以上两卡均为全新，有精美包装合，附说明书，电池。质量可靠，价格可商量。）

万小峻　020－8896898　广东省广州市芳村合兴苑 12 号 301　510370

※出让：体育类：STRIKE'95、FIFA96、智冠杯超级灌蓝大赛（以上为 40 元钱）爆笑保龄球，爆笑躲避球（以上为 20 元钱）SLG 类：三国 3、4 代（40 元）模拟农场、模拟城市 2000（40 元）dane Ⅰ Ⅱ（30 元）巴士帝国（40 元）美少女梦工厂Ⅰ Ⅱ代（40 元），RPG：仙剑奇侠传（50 元）赤壁之战，黄飞鸿（40 元）ACT：西游记（40 元）MK3（50 元）求购：STG 和对战类 ACT 的 PC 游戏

孙强　沈阳市苏家屯区区委党校科学院　110101

※出让：二合 1 小霸王金卡（四人街霸、忍者龙剑传Ⅱ）合 1（松鼠大作战、怪鸭历险记、火炮、魂斗罗）。以上都是 FC 卡，各 80 元，可以拿别的 FC 卡换。

张伟　0371（3823787）　河南省郑州市园田路二轻干部学校家属楼　450002

※出让：FC 卡三国Ⅲ 150 元（九成新配电池说明书），赌神 120 元（八成新）配电池，荆轲新传（九成新），魔神英雄传（九成新）均有电池说明书包装盒，封神榜 180 元（有电池说明书）。交换：用以上任一盘卡交换八位游艺机一台（没有故障）用以任意四盘交换 16 位世嘉机一台。

陈洋　黑龙江省哈尔滨市南岗区自行街 12 号　150080

※出让：原装世嘉机一台（九成新，带电源，双手柄，保证质量）。附卡：真人快打Ⅲ代，大战略Ⅱ代（带说明书，电池记忆）饿狼传说Ⅱ代，音速Ⅱ代，鲛鲛鲛，以上机卡共计：一千元。如电话联系，晚七点以后或星期天为宜。

霍心刚　（027）3849461　武汉市硚口区古田路 2 号　430035

※出让：任天堂手掌机 GAME BOY 一台外加一盘卡 54 合 1 仓库番，NBA 篮球，超级魔界村，乱马 1/2，麻将等）卡无重复节目，共 350 元，来信必复。FC 卡：三国志Ⅱ－70 元。

宋来春　成都市一中高中部　610031

※出让：世嘉卡：梦幻模拟战Ⅱ（120 元），悟空外传、三国志Ⅰ＋Ⅱ，格斗四人组、火枪英雄、幽游白书一魔强统一战（以上 6 盘九成新，价格在 100－120 之间不等）可零卖。森林保护神（七成新，50 元。）七龙珠——超武勇列传（八成新 80 元）FC 卡：六合一（街霸Ⅱ）、（无赖战士）（魔法总动员）、魔鬼终结者、双蛇城等 70 元）。以上各卡都可交换。

尚志龙　（0532）2653289　青岛市青岛一中高 2（6）　266002

※本人现有 MD 世嘉原装Ⅰ型机一台，游戏卡（世嘉）十余盘，节目刺激精彩，机卡共售 910 元，机卡均八成新。

MD 卡：太阁立志传，三国Ⅲ，大战略Ⅱ十三国Ⅰ，以上三种卡均为二百元。求购，七成新 3DO 七百元整，FC 三国Ⅱ九成新，七十元以下。

徐贵成　太原市化肥厂宿舍区 2 巷五楼 12 号　030021

※出让：FC 卡、RPG 游戏带记忆和说明书《恐龙斗士》九成新 150 元，任天堂八位机光线枪带四合一枪卡 50 元，以上全要价格可优惠。MD 卡：全新侍魂 160 元。世嘉 16M 可录卡：带记忆和电池，可反复录制 400 元送游戏节目一个。以上各卡均免费邮寄到您的手中。注：如电话联系，本人每周日全天在家。

史建国　（022）6373641 天津市红桥区子牙里 11－4－501　300130

本店独此一家,决无分店

贩卖 | 今明电子电器专门店 | 医治 | 今明电子电器专门店

本店新调进 PS“改良”集成电路,进化你的 PS 机功能;

不改变原机任何性能,加快其处理速度,并直接运行“银碟”(接改机业务)

超大量销售,批发次世代机,价格低得……

比如:土星零售 2100 元/台(绝对原装)

超任、世嘉机大量削价抛售,任何机种的节目碟应有尽有,价格超低

比如:PS 碟零售 35 元/张(绝对全新),超任 + 博士 7(原装)零售 2160 元/全套

街机,营业,利润……与它相关——“今明”设计开发的“街机管理器”

可屏幕直接显示,计币,计次,计时等功能多,价格超值,450 元/块。

继续提供价目表,改机资料,接修次世代机,高档游戏机。

地址:湖南长沙市韶山路 41 号北侧 7 号(省图书馆斜对面)

电话:5461253　邮编:410011

邮购部:车站路附 37 号 2 楼 B2 座长沙晓蜂电器城湘粤电器商行

电话:2294835

圣嘉的宗旨:要不做就不做,要做就做一流的!!!

圣嘉 4E 型百万次闪速万能卡——真正“星级”的二合一万能游戏卡

“世嘉/超任二合一”,”多游戏合一”以及”随时升级”这三条领先概念由我们早在 1994 年就已经率先提出并全国独家实现,圣嘉二合一万能游戏卡的研制过程共耗时两年零八个月,”要不做就不做,要做就做一流的!!!,圣嘉究极版 4E 型国际线路八记忆二合一一百万次闪速万能游戏卡是目前国内真正领先的二合一万能游戏卡!该卡可反复擦写 1000000 次,就算每天玩十个游戏,也要不停地玩上 300 年!!

百万次闪速万能卡的十二大突破性优点

★★绝无寿命限制,可反复擦写 1000000 次!
★★瞬间电擦写,擦写只需”弹指一挥间”!!
★★绝不容易出现故障!!
★★绝不用外接任何电源!
★★绝不会出现”夹机(不兼容)”的现象!!
★★可同时记忆八个游戏进度!!
★★全制式国际线路!!
★★世嘉/超任二合一!!
★★游戏内容终生保存,绝不会丢失!!
★★容量可随时升级!!
★★可外接 DSP/FX 及金手指!!
★★内置软件版金手指密码功能!!

“不怕不识货,只怕货比货”!!以上部分功能已远优于磁碟机!!!

圣嘉 TOP-1 型究极版次世代街机管理器

作为顶级档次的圣嘉 TOP-1 型究极版土星/索尼次世代街机管理器,非常适合用来改装次世代大型赛车,大型枪机等高档模拟机。圣嘉 TOP-1 功能强大,其技术层次远远抛离目前国内所有的一切街机管理器!!除了投币屏显等基本功能外,圣嘉 TOP-1 还拥有五大惊世功能:其一绝不定版,其二绝不吃币,其三执行速度极快,其四绝不用改动 CD 机,其五能对应任何类型的一切游戏!!

当您目睹圣嘉 TOP-1 的超强功能后,相信您一定能真正体会到”要不做就不做,要做就做一流的!!!”这句话的深刻意义!!!

圣嘉万能游戏卡普及大行动!!!

要不做就不做,要做就做一流的!!我们不但拥有一流的技术实力,而且拥有一流的价格优势!!为了证明这一点,以及能让更多的发烧友能拥有一流的圣嘉万能卡高科技系列产品,现正式实行圣嘉万能游戏卡普及大行动!!!

★★★请您记住:从这一刻起,圣嘉 EX 型世嘉/超任二合一万能游戏卡只售 35 元!!!
★★★请您记住:从这一刻起,内置记忆系统的圣嘉 DX-2 型世嘉/超任二合一万能游戏卡只售 90 元!!
★★★请您记住:从这一刻起,功能强劲的圣嘉二合一万能游戏卡开发系统永远只售 300 元!!!
★★★请您记住:从这一刻起,凭任何类型的录入系统(不管好坏)只需补交 200 元即可升级成为圣嘉二合一万能游戏卡开发系统!!!

圣嘉快讯

1、4E 型究极版百万次闪速万能卡已经上市,保修一年,终生保养。
2、百万次 GB,GG 手提式闪速万能卡将于今年秋季正式推出。
3、为庆祝圣嘉特约连锁商总数突破七十大关,现实行连锁商优惠大行动。优惠大行动一:对采取分期付款的连锁商,减免 3000 元。优惠大行动二:对已付清全款的连锁商,终身免费提供新游戏咨讯,每季度只象征性收取 200 元的成本费。
4、圣嘉万能游戏卡 4D 型超任转换座及其全彩色外壳已正式发售,整个体积比一般的超任卡带稍小,非常迷你,第一批外壳有粉红色及米黄两种颜色。
5、圣嘉 96E 型万能街机管理器及究极版圣嘉 TOP-1 型 CD 街机管理器已经推出,功能全面提升,投币显示不再使用数码管,而是全屏幕彩色显示。

圣嘉万能卡有奖竞猜

全彩色系列的圣嘉万能卡及超任转换座已全面上市,谢谢广大发烧友的热烈支持,使得圣嘉万能卡的销量不断激增,现特举行圣嘉万能卡有奖竞猜活动,谜题是:”圣嘉万能游戏卡(注:不是超任转换座)的彩色贴纸上印的是什么图案?”请发烧友们将有奖竞猜的答案写在信封背后寄来本商场,答案填写的格式为:”圣嘉万能游戏卡有奖竞猜答案:________”。

本次有奖竞猜设一等奖一名,奖品为 32M 究极版 D 型二合一万能游戏卡一套;二等奖五名,奖品为 16M 究极版 D 型二合一万能游戏卡一套;三等奖十名,奖品为 8M 升级版 DX 型万能游戏卡一套;入围奖一百名,奖品为圣嘉 DX 型万能升级套件一套。另,以上奖品均赠圣嘉全彩色精美海报一份。有奖竞猜截止日期为 96 年 9 月 1 日,得奖名单将于 96 年 10 月公报。

部分圣嘉特约连锁商名单

007#(大连)胡岩 0411-4604934-2245　011#(广西桂林)柳永谦 0773-127 呼 561542
026#(长春)彭宏伟 0431-126-875466　031#(昆明盘龙)李川峰 0871-613422 转 1
032#(广东韶关)关志声 0751-8898620　033#(广东惠州)黄必凡 0752-2124389
041#(四川乐山)童文学 0833-2126920　048#(广东湛江)刘革 0759-3323996
049#(广西玉林)梁广民 0775-2836037　051#(黑龙江鸡西)呼武慧 0453-2470073
052#(云南楚雄)张家恒 0878-3124758　053#(内蒙古海拉尔)刘继先 0470-8332648
054#(湖南长沙)徐明建 0731-7294664　055#(福建石狮)施华盾 0595-8709587
056#((湖南长沙)龚湘京 0731-5461253　057#(广东江门)梁志恒 0750-3579052
058#(顺德勒流)卢泰生 0765-5561470　059#(安徽合肥)史进明 44007276
061#(河北唐山)王新明 0315-2813248　062#(内蒙古牙克石)孙晶 0470-7306891
064#(四川万县)张攀民 0819-7541562　065#(江苏宝应)苏继武 0514-8222087
066#(福建厦门)林东　068#(牡丹江)王盼祥 0453-6741687
069#(牡丹江)张弘铭 0453-6240751　070#(河南洛阳)关安乐 0379-3955475
071#(江西赣县)王剑 0797-441623　072#(石家庄)张立志 0311-3820324
073#(四川三台)郭平 08253-224506　077#(福建连江)吴澎 0591-6733246
078#(哈尔滨)国强 0453-4651910　081#(广州文园三楼 3-97)梁建荣

发烧级电脑游戏天地———深圳市圣嘉电脑商场
深圳联络处:(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座
经理:苏永东
业务:丘建军
联系热线:(0755)2242422 2062160 2258886
手机:(0)1392948628
备用电话:(0755)5536179
邮局汇款请寄:深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座 丘建军
广州总代理:圣嘉电器行
地址:广州市东山区达道路西元岗 4-5 号　联系人:洪成耀
电话(传真):020-7654752
传呼:(020)6663112-701055 或 98181-701055

上海 次时代 游戏总汇

重要新闻 上海次世代游戏发展公司所经营的"次时代总汇"作为上海主要的游戏机销售商，本着给电玩迷们带来更多的实惠，守信于客户为宗旨，由日本、香港制造商提供优惠品质保证的原装游戏机，游戏节目及周边产品。

重奖 12,000 元——征集"次世代"商标和"次时代"店标。

我们次时代游戏机总汇一直抱定这样一个宗旨，次时代是我们电玩迷所共同拥有的一个大家庭，为了使我们这个大集体有更灿烂辉煌的明天，我们需要更多的朋友加入为我们出谋划策。

"上海次世代游戏发展公司"是致力于现代新兴电子游戏开发和发展的研究，包括各类电脑游戏，次世代游戏的硬件，软件设备的完善及开发，其下属——就是我们的"次时代游戏总汇"，则是致力于将这些新的，好的64位，32位游戏机及软件。介绍给广大电玩爱好者，让我们一起来分享电玩世界的无穷乐趣。

对于热心向我们投稿的朋友，我们在此表示深深感谢，并作一些说明，来稿所设计的商标和店标能尽量反映"次时代"商店所经营的次世代游戏机为电玩发展的必然趋势，次时代游戏总汇作为专营此为机种的商店将有着欣欣向荣的明天这一主题。

1、"次世代"商标一经录用，奖人民币6000元
"次时代"店标一经录用，奖人民币6000元
2、来稿请寄彩色，黑白稿各一份，并注明务图案商标的涵义。
3、来稿设计的商标，店标数量不限，来稿恕不退还。请自留底稿。
4、来稿一经录用，所属版权属于本公司。
5、凡对于有新意的优秀作品，但未录用者，特选十名给予奖励。
6、来稿截止8月30日，录用者姓名及地址公布于当期《电子游戏软件》杂志。

SATURN · SATURN · SATURN · SATURN · SATURN · SATURN

STATION · STATION · STATION

3DO · 3DO · 3DO · 3DO · 3DO

土星(日本)	2180	博士 7 32M(香港)	1380
索尼(日本)	2280	博士 7 64M(香港)	1780
松下 3DO(日本)	1980元	飞龙 32M(香港)	1280
美版(加拿大)	920	GAME GEAR(日本)	850
日版(日本)	980	GAME GEAR(香港)	700
日版(香港)	920	GAME BOY(日本)	360
日版(江西)	850	GAME BOY(香港)	320

机皇(双倍速)(日本)3500　车载式土星机　卫星导向(日本)
"美洲虎"64位游戏机(美国)　PC-FX　32位次世代机
"PI PIN"64位游戏机(美国 APPLE)　先锋 LD 次世代机
PC EMGME LT 次世代机(日本 NEC)
土星遥控手柄、方向盘、飞机摇杆等

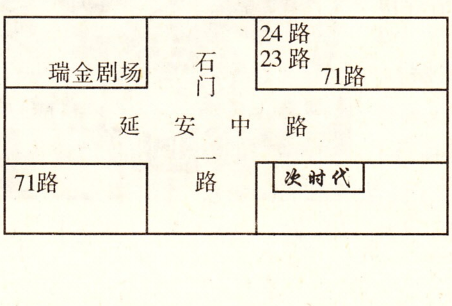
N64 · N64 · N64 · N64 · N64 · N64 · N64 · N64 · N64 · N64

——如何让客户得到更多实惠呢?——

本店自成立"次时代玩家俱乐部"以来，使电玩迷们不再对高价的原版片望而生畏，随时换片，不受限制，同时也保护了机种的寿命。公司决定对以后所有的64位、32位次世代机都实行会员制，使次世代机得到推广。为了完善会规，使其能针对全国各地的电玩迷，因此需要一套完整的服务程序，程序要求：完整性，严密性，相互利益性。一经采纳有奖鼓励。

行家推荐 次世代游戏机64位、32位的价格已经和16位磁碟机的价格相同，有的甚至还要低，64位、32位次世代机的画面、声响、操作感、可玩性和多功能(如VCD)是不用说的，同时再拥有一张会员卡的话，那它的成本比16位机要低的多，你说是吗？ **赵盛耸**

＊＊＊全部日产原装游戏机品质保证中 · 东母商会



联系电话：91815880　62482222 转 4081
地址：上海市延安中路423号
邮编：200020
电话(传真)：021-63181540



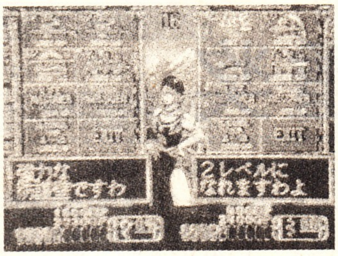
十字神剑Ⅱ

机种 N·G	厂商 ADK	类型 3D 动作	媒体 CD－ROM

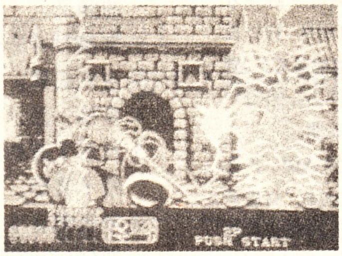
剑舞天下 重振雄风！



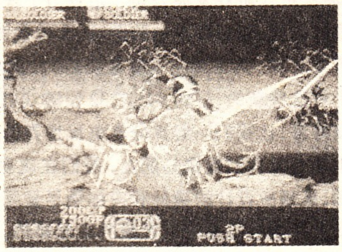
◀死神已挥起镰刀，只看你是否继续了。



◀进入商店后，便可各自选购自己喜欢的武器。



◀闪电魔法带来从天而降的雷柱，给予敌人致命一击。

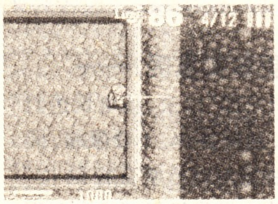


◀除魔法外，主角都各有一种颇具杀伤力的必杀技。

以梦幻世界为舞台，3D 视点进行动作 RPG《十字神剑》的续篇隆重登场。从三位斗士中选出一人以剑和魔法打倒敌人，再利用打倒敌人时所得的金钱，到商店购入更强力的武器及提高等级，以应付接下来的冒险旅程。

游戏中除了故事模式外，游戏还准备了“卡利比多之斗技场”这种练习模式，让你挑选喜欢（?）的魔物来决一高下。东方的忍者斗士漆黑之风——左风，王国身经百战的老骑士艾多与南方神秘莫测的魔术师拉莎一起令“武士道复活”!GO！！！

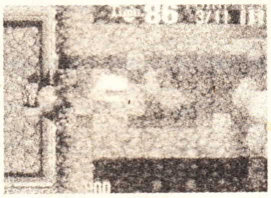
风水回廊记



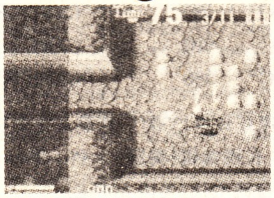
◀主角是利用大地的力量来掘洞的。首先是决定地点……



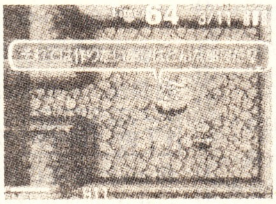
◀跟着是决定挖掘的地方是通道还是房间。



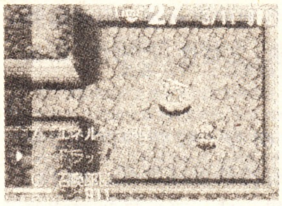
◀假如真的有人拥有这种力量，要建地下铁相信会很方便。



◀要以陷阱房间击退敌人还是派出仙兽？



◀完成了房间后，首先是收集能量石（POWER STONE）。



◀跟着是召唤房间之神，决定房间的特性。

一向以来，RPG 的惯例是迷宫永远由电脑设计的，玩者只能想办法去征服迷宫中的敌人和打开其中的机关。但在此款游戏中，情况便刚好相反，你的任务是要设计出一个地下迷宫，并利用各种陷阱和召唤出来的仙兽对抗其他入侵迷宫的人。

游戏中，你的身份是“仙人”，利用天赋的特殊能力，可将大地的力量转化来挖掘通道的房间，找寻埋藏在地底的宝藏，可召唤仙兽来看守房间，迫击入侵之敌！

机种 SFC	厂商 TAITO	类型 S·RPG	容量 20M





蚯蚓战士 2

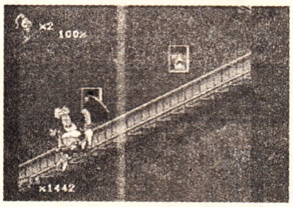
机种 MD	厂商 PLAYMATES	类型 ACT	容量 24M

喂…酷……

不论是超任还是世嘉玩家都非常熟悉的《蚯蚓战士》(又名《地球虫》、《蚯蚓吉姆》)，充满美式幽默的火爆动作游戏的2代终于在MD上登场。

游戏中蚯蚓战士以自己一身好武艺加上天赋的特异本能过关斩将，在各种复杂的环境中一往直前。可以得到6种枪械，在今后的8关中你可要充分利用各种武器与道具，在这个血腥又爆笑的世界中挑战自我极限，寻找更大的秘密呀！

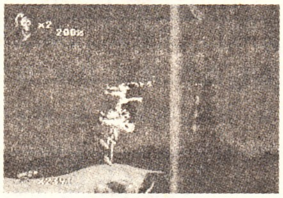
风靡欧美的吉姆回来了 OH－HO！



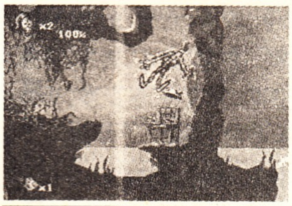
◀疯狂的年老厨娘在楼梯上阻止吉姆的前进，我可不客气了。



◀看，可爱的猪崽们被吉姆当成道具使用了，好可怜啊！



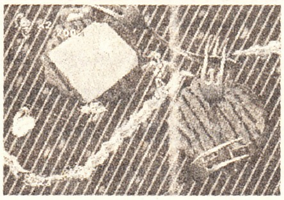
◀吉姆此时又举起了奶牛了，唉，家畜们全被做道具了。



◀好惨呀，我们可爱的战士坐上了电椅（集中营?）

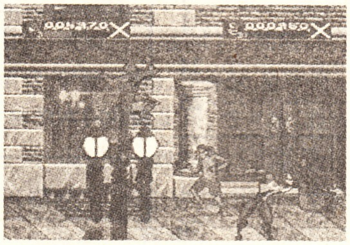


◀过关后会有漂亮的奶牛出现，它会对你说『WELL DONE』。



◀在奶酪、香肠、刀叉厨具的世界中冒险吧。





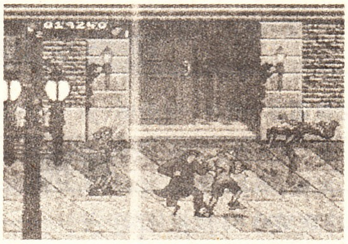
◀蜘蛛人害怕得爬上了墙壁，唉，胆小鬼。



◀死了的话几大魔头会出现在GAME OVER的画面。



◀咦，一片空地，毒液飞上天啦，是因为什么呢？



◀哇，蜘蛛人壮烈牺牲了吗？为他默哀吧！

关于蜘蛛侠的游戏已经有过许多了，本集中与蜘蛛侠共同作战的是个名为毒液的怪物，它(他?)与蜘蛛侠原来是宿敌的关系，这次为何要忧怨难舍呢？不熟悉美版此系列漫画的朋友自然是不得而知了（Me too，嘻嘻！）

组成新搭档，即使分离也义不容情！

游戏可以两人一起冲锋陷阵，在都市等多种舞台与邪恶的敌人拼个你死我活。带有浓重的美国味道，击打敌人时会出现许多象声词，有些类似《漫画地带》，系统操作一般，不过与优秀的动作游戏相比效果仍不尽人意，尤其是对于喜欢日版动作游戏的朋友。



机种 MD	厂商 ACCLAIM	类型 ACT	容量 16 M

毒液·蜘蛛侠之忧怨难舍

96·5期 目录

电子游戏有奖知识竞赛获奖名单揭晓 1

游戏新闻眼 …… 4
海外采风 …… 39

世嘉世家

FIFA 足球'96 …… 5
鸟人战队 电影版 …… 8
骷髅行动组 …… 10

天堂任鸟飞

圣龙传说 …… 14
财宝猎人 G …… 17
天使之翼 J－－世青之旅 修炼攻略 …… 18
火炎之纹章－－圣战之系谱 …… 20
鲁多拉秘宝 …… 21

次世代基地

通天阁(PS) …… 24
Q 上尉(3DO) …… 25

A'CAN

光明战史 …… 26

秘技天地

秘技偏方 …… 28

特稿

NINTENDO 64 虚拟体验 …… 32

游戏研究所

饿狼研究 …… 41

一场游戏一场梦

游戏制作入门(四)——前景与背景 …… 36

新手培训车间

电脑 游戏机 游戏卡 磁盘 光盘 …… 31

新游戏夜话

电脑游戏月旦评 …… 46

INTERNET 与游戏聚宝盆 …… 49
《魔兽争霸Ⅱ》全面攻略(下) …… 50
《C&C》联机克敌制胜妙法 …… 58
神出鬼没 …… 60
殖民帝国 …… 62
PC 秘技 …… 65

无责任论坛

游戏的本质 …… 67

蓦然回首

人间五十年之二:振翅高飞-——《天翔记》点评 …… 68

闯关族的家

闯关族的家 …… 70
大墙画廊 …… 73
二手货市场 …… 74

电玩大排档

十字神剑Ⅱ(NGO) 风水回廊记(SFC) …… 78
蚯蚓战士 2(MD) 毒液．蜘蛛侠之忧怨难舍(MD) …… 79

月刊．每月 14 日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街 39 号

邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
　　北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局

刊号: CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号:82－648
广告经营许可证:京西工商广字 0055 号
定价:5.40 元



金腦 對街機的重大突破

LIT95新型街機電腦控制板到底有什么功能？我們得先從街機轉換板市場講起，大約在十年前，即中國出現營業用游戲機（街機）開始，就因為換節目板費用高，有人試圖搞這種產品，這種產品是用換節目板替代換（包括節目板的）整個電腦板，這樣換節目費用就會降的很低。用家庭 16位游戲機或32位機改到街機上就是其中一種方案，也有近十年的曆史，但在這十年中可以説連1‰的市場也沒占到，什么原因呢？不是這個思路不好，這個思路優勢已被肯定，如果不存在問題，可以説50%以上的市場份額都是存在的。問題在哪里呢？根本原因是技術上不成熟。國人在這方面雖然研究了近十年，但從我們現在的產品來看，以前的產品一直處于雛形階段。舉個例子來説吧，不久前，我們研制工作基本結束后，我們打電話給國內一個研究街機轉換板研究時間較長，技術較成熟的一個單位，問一位負責人，問他們的產品是怎樣顯示計幣的，他告 訴我們是用數碼管，我們問如果有一種沒有數碼管（這是指我們現在產品的這種形式）的產品會怎么樣？他説：那是一種初級產品，基本上無法實現計幣，或勉強用音響提示計幣。他所指那一種確實是初級產品，但他不知道，根本也沒想到這，我們的產品確實沒有用數碼管，但并不是他所説的初級產品，而是不用數碼管，是直接象街機一樣把幣數顯示到屏幕上的產品，只有這樣，象真正的街機一樣，才能去取代它，而不是湊合著去模仿，街機老板和玩家才能接受。據我們所知，采用數碼管這種簡單的方式被認為是新技術已經有好几年的時間，正因為有很多類似數碼管這樣的（技術落后）問題，它才無法去占有它應有的市場。

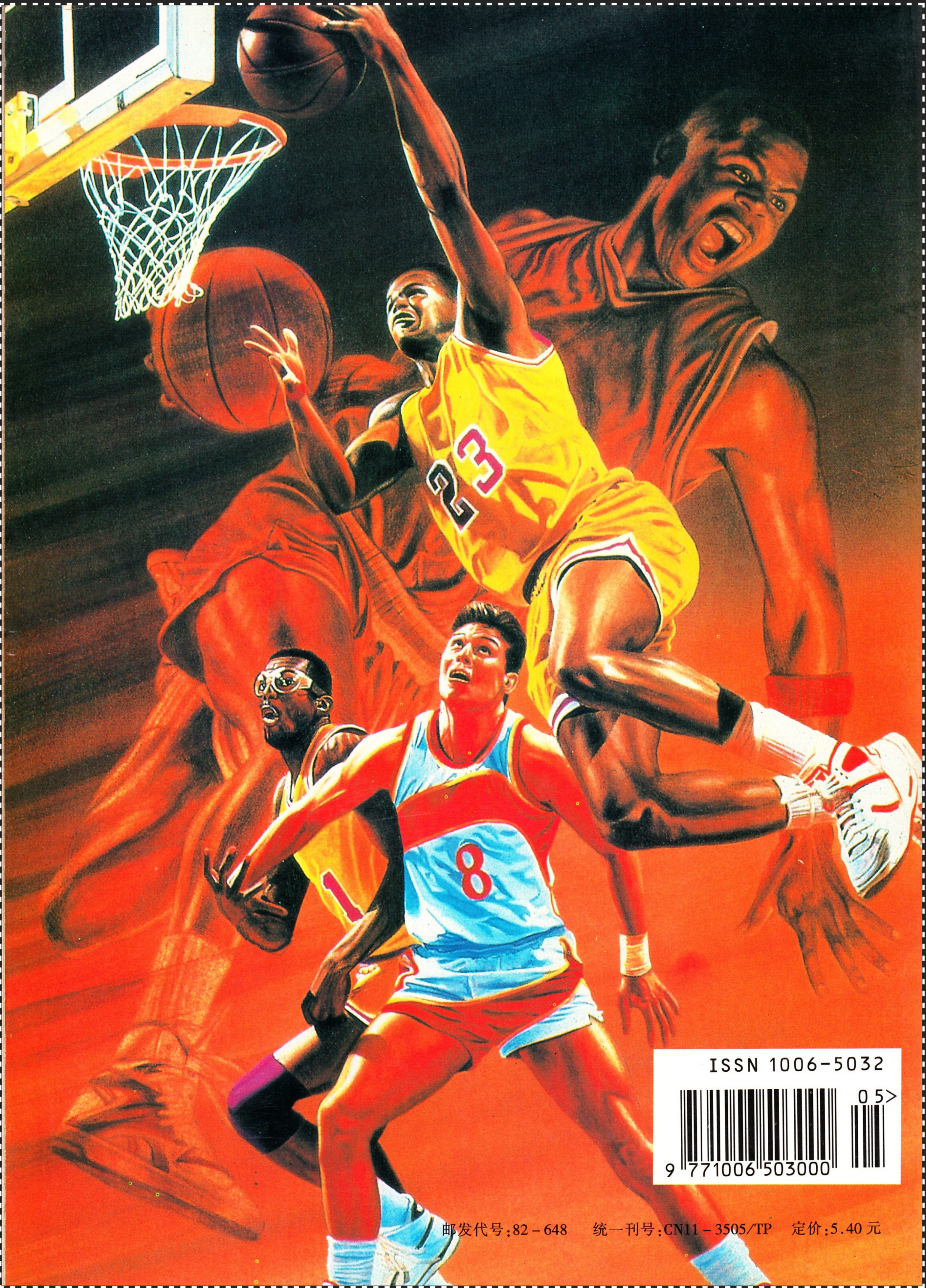
當然，將幣數顯示到屏幕上，僅僅是本產品的一個小特點，新型的LIT95除以上外，還有更多的優勢，這是由金腦的技術人員晝以繼日去工作，以超人一等的思路創造出來的許許多多的精華構成，這些優勢金腦人願同廣大經銷商、用户和金腦眾多的伙伴共同來分享。

新型街機電腦控制板由于已達到本公司以“LIT”命名產品所應具有的“技術上突破、創新成份含量高”“有大市場和一定生存期”“產品有影響力、用户反應強烈”三大基本特點，又因該產品是本公司認為在九五年開發出最優秀和值得自豪的產品，故特命名為LIT95, LIT95!

深圳金腦電子科技有限公司

地址：深圳市西鄉77區新安五路25棟金腦公司
電話：0755 -7906388 7907900 傳真：0755-7900837 郵編：518102

駐京辦：北京市東城區東直門保利大廈M021
電話：010-5011275



ISSN 1006-5032
9 771006 503000 05>
邮发代号:82 - 648　统一刊号:CN11 - 3505/TP　定价:5.40元

制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2012-01-07
Canon　CanoScan LiDE 110